平成2年7月1日発行(毎月1回1日発行) 第8巻 第7号 通巻80号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

Magazine for Home Personal Computer System

MSXマガジン

特集
シューティングゲーム・コンストラクションツール
吉田コンツェルン

吉田工務店から吉田建設を経て、発展の歴史の究極的な姿は吉田コンツェルンになったのだ!

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する。もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37㎜ピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円(税別)

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円(税別)

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップII』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円(税別)

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。(右)そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。(左)

連射ジョイパッドJS-303T
標準価格2,000円(税別)

グラフィックボールGB-6
標準価格9,800円(税別)

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2の256色モードにも対応可。)

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円(税別)

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールIには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

MSX2+ ♪

HB-F1XV 標準価格69,800円(税別)

F1·SYSTEM

さて次は何へ発展させようか。

キミのMSXは、もっとエキサイティングになる。さらに有能になる。リアルなスポーツシミュレーションゲームと実用ソフト3部作。F1はソフトでも期待に応えてくれる。

実在のコースをそっくり採用。ゴルフ場の雰囲気をリアルに楽しめるゴルフゲーム。

GMG八王子ゴルフ場、サザンクロスC.C、田人C.C、長瀞C.C、計4つの実在コースのデータを再現。コースに起伏があるなど本物のコースのリアルなシミュレーションができる。2つの練習コースも入っています。スタンス、グリップ等細かくプレイ設定可能。キャディさんのアドバイス機能つき。ストローク、マッチ、トーナメント、トレーニングの4モード。合計4人までプレイ可能。BGMはFM音源対応。システム手帳つき。

Membership Golf
メンバーシップゴルフ

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB
©Sony Corporation/KLON
MSX2 ×2
HBS-G069D **標準価格7,800円(税別)**

選手のキャラクターが伝わってくる。リアルでエキサイティングな野球ゲームとはまさに、このこと。

大リーグイメージ球団と往年の名選手によるレトロ球団を含め、全部で14球団。ペナントレース、オープン戦、監督モード、ホームランモードの4プレイモード。ドームスタジアム、プロスタジアム、市民スタジアムの3つの球場。レトロ球団を選ぶとレトロ球場にもなる。バックネット側からとセンター側からの2種類のプレイ画面。生々しい迫力のFM音源対応BGM。

PLAYBALL III
プレイボール

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB
©Sony Corporation/KLON
MSX2 MSX2+
HBS-G068D **標準価格6,800円(税別)**

文書づくりをより楽しく発展させる有能ソフト3部作。

MSXが有能なワープロに進化するワープロソフト。

●30文字×20行のゆとりの画面表示。●プルダウンメニュー方式採用。●MSX-JE対応なので漢字変換もスピーディ。●約100種のイラスト集つき。イラスト入りの文書ができる。●文字修飾機能、文字サイズも豊富。●ブロック編集機能で編集もやさしい。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です。) MSX2 ×2

-対応プリンター:HBP-F1C、HBP-F1、PRN-M24II

文書作左衛門

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
イラスト・デザイン ©Broderbund Japan
HBS-B012D **標準価格6,800円(税別)**

はがきならおまかせ。データベース感覚の住所録ソフト。

●ディスク1枚につき約1,000件の住所登録ができ、多重検索、五十音順自動ソート、グルーピングも可能。●毛筆フォントディスク付属で、毛筆書体による宛名印字ができる。●はがき裏書専用ワープロつき。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です。) MSX2 ×3

-対応プリンター:HBP-F1C、HBP-F1、PRN-M24II

はがき書右衛門

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
HBS-B013D **標準価格7,800円(税別)**

カードもはがきもレターヘッドも多彩にこなす。カラープリントのための簡単、充実ソフト

●グリーティングカード、はがき、ポスター、封筒など7種類のメニューを用意。●イラストパターンは126種類。オリジナルイラスト作成もできる。(漢字ROMが必要です。) MSX2 ×2

-対応プリンター:HBP-F1C(7色カラー印刷可)、HBP-F1、PRN-M24II

プリントショップII
手づくり印刷キット

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©1988 Broderbund Japan/©1989 Sony Corporation
HBS-B014D **標準価格12,800円(税別)**

MSX2パソコンが漢字BASICマシンに変身。

いままでのMSX2機でもBASIC上で漢字が使用できる。HB-F1XDmk2やF1XDと組み合わせれば、『文書作左衛門』『はがき書右衛門』も使用可能。

●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。●MSX-JE内蔵。●約150,000語(複合語含む)の連文節変換辞書内蔵。
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©ASCII Corporation ©1985、エルゴソフト ©1985、1988、Sony Corporation

MSX標準日本語カートリッジHBI-J1 **標準価格17,000円(税別)**

F1·SOFTWARE

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMM係へお申し込み下さい。

Magazine for Home Personal Computer System

CONTENTS

JULY 1990

COVER
イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 秀樹

60

62

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-796-1903

MSX SOFT TOP 30

当然、という感じで三國志Ⅱが1位を獲得！　光栄のゲームの人気の高さがうかがえるね。ロードス島戦記は3位の座を守り、なかなかの健闘ぶりをみせているぞ。あとに続くSDスナッチャー、BURAI上巻の動きも気になるところだ。さあ、来月はどういうランキングになるのか。今から楽しみだね。

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
⇧	1	ー	三國志Ⅱ
⇧	2	ー	ディスクステーション5月号
	3	1	ロードス島戦記
⇧	4	ー	SDスナッチャー
	5	3	BURAI上巻
⇧	6	ー	ルーンマスターⅡ
⇧	7	ー	ピーチアップ3号
⇧	8	ー	ディスクNG2
	9	7	ナビチューン ドラゴン航海記
	10	9	ドラゴン・ナイト
	11	4	ピンクソックス2
⇧	12	ー	アルバトロス2
	13	5	ロボクラッシュ
	14	6	クォース
	15	17	ファイナルファンタジー
	16	13	ルーンワース 黒衣の貴公子
	17	8	サーク
⇧	18	ー	妖魔降臨
	19	11	ワンダラーズ フロム イース
	20	12	信長の野望・戦国群雄伝

ジャンル

- アクション
- ロールプレイング
- アドベンチャー
- シミュレーション
- パズル
- アプリケーション
- テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに掲載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1990年4月6日から5月5日までの期間が対象となっています。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	14800円 14800円		7500
コンパイル	MSX2	2DD	1940円		4790
ハミングバードソフト	MSX2	2DD	9800円		2600
コナミ	MSX2	2DD	9800円		2050
リバーヒルソフト	MSX2	2DD	8800円		1950
コンパイル	MSX2	2DD	3880円		1940
もものきはうす	MSX2	2DD	3800円		1640
ナムコ	MSX2	2DD	4800円		1240
工画堂スタジオ	MSX2	2DD	8800円		1170
エルフ	MSX2	2DD	6800円		990
ウェンディマガジン	MSX2	2DD	2800円		880
日本テレネット	MSX2	2DD	8800円		870
システムソフト	MSX2	2DD	7800円		860
コナミ	MSX2	メガROM	5800円		820
マイクロキャビン	MSX2	2DD	7800円		590
T&Eソフト	MSX2	2DD	8800円		570
マイクロキャビン	MSX2	2DD	8800円		550
日本デクスタ	MSX2	2DD	7800円		450
日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円		440
光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		420

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
⇧	21	―	レナム	ヘルツ
	22	14	スペースマンボウ	コナミ
	23	16	維新の嵐	光栄
	23	15	テトリス	BPS
	23	17	銀河英雄伝説+set	ボーステック
⇧	26	―	シンセサウルスVer.2.00	BIT²
	27	24	SUPER大戦略	マイクロキャビン
	28	2	ディスクステーション4月号	コンパイル
⇧	28	―	殺しのドレス	フェアリーテール
	28	26	イースII	日本ファルコム

TOP5

1 三國志Ⅱ

●シミュレーション　●光栄

やりっ！　予想どおり２位以下を大きく引き離して、堂々の１位になった『三國志Ⅱ』。相変わらず光栄の歴史シミュレーションの強さを見せつけてくれているのだ。

この三國志Ⅱは、前作の人気をそのまま引き継いでいて、さらにパワーアップした内容になっている。戦争シーンでの一騎討ちや、計略コマンドなど新しい要素もたっぷりと盛り込まれているぞ。また、新君主でプレーできるのもうれしいね。

一度プレーを始めると、徹夜してでものめり込んでしまう魅力を、味わってみてほしい。

2 ディスクステーション5月号

●アプリケーション　●コンパイル

なんと前号で『ロードス島戦記』に１位を奪われたばかりだというのに、またもや強敵が現われてしまった！　でもまあ、今までずっと１位を独占していた『DS』を超えるソフトが出てきたというのは、喜んでいいことなのかもしれないね。うん、きっとそうだ。

さて、５月号の目玉は、なんといってもコナミの『クォース』だ。しかも遊べるバージョン。そしてアリスソフトの『あぶない天狗伝説』とテクノポリスソフトの『単騎狼ウルフAT』も遊べるバージョンだぞ。ウルフチームの『あーくしゅ』はデモだ。さて次号は？

3 ロードス島戦記

●ロールプレイング　●ハミングバードソフト

このゲームはテーブルトークRPGをパソコンに移植する、というめずらしい方法で作られたものだ。だから、戦闘シーンなんかもじつにテーブルトークしてる。たとえば、魔法が敵、味方の区別なく効果を発揮するから、攻撃範囲の広い呪文なんかを唱えるときは、自分たちに被害のでないところに仕掛けなくてはいけない、とかね。そのへんがマニアックでおもしろいんだ。でも、絶対に屋外じゃなきゃ使えないはずの〝メテオシャワー〟なんて呪文が室内でも使えちゃったりするのは、ちょっと疑問が残るんだけどなぁ。

今月の注目ソフト

6位　ルーンマスターⅡ

RPGの要素が強いすごろくゲーム、『ルーンマスターⅡ』が今月の６位にランクされた。『DSスペシャルクリスマス号』に掲載されたときも、スゴイ人気だったよね。ほかのすごろくゲームよりもストーリー性があるところがおもしろさの秘密かな？

TAKERU TOP10

今月も、またまた『Dante』が１位だ。新しいゲームも顔を出してきてはいるんだけれど、ちょっと力及ばずって感じかな？　読者が選ぶTOP20のほうでも、つねに上位に位置しているし、しばらくはこの状態が続くかもしれないね。２位以下にテーブルゲームが４本もランクインしているのも見逃せないね。今後これらのゲームがどういう動きをみせるのか、楽しみだね。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格[税込]
1	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3.5D)
2	天九牌special桃源の宴２　女子高生編	スタジオパンサー	MSX2	3600円(3.5D)
3	麻雀狂時代SPECIAL PARTⅡ 冒険編	マイクロネット	MSX2	4900円(3.5D)
4	スーパー大戦略マップコレクション２ タケルバージョン	マイクロキャビン	MSX2	3500円(3.5D)
5	Devil Hunter	MSXマガジン	MSX1	2000円(3.5D)
6	HALゲームコレクション Vol.1	HAL研究所	MSX2	3800円(3.5D)
7	カオスエンジェルズ	アスキー	MSX2	4800円(3.5D)
8	吉田建設	MSXマガジン	MSX2＋	4500円(3.5D)
9	野球道	日本クリエイト	MSX2	7700円(3.5D)
10	HALゲームコレクション Vol.2	HAL研究所	MSX2	3800円(3.5D)

●５月８日現在

4 SDスナッチャー ●ロールプレイング ●コナミ

すーぱーでふぉるめされたキャラクターたちが大活躍するコナミの『SDスナッチャー』。初登場で4位と、今月はまあまあの好位置をキープってところかな。このSDスナッチャー、第一印象はちょっとカワイイRPGに見えるけど、ゲームの作りはとんでもなく大マジメ。キャラクターのかわいさとは裏腹に、前作とまったく同じ渋いノリで楽しめてしまうのだ。前作の続きのシナリオも入っているから、ファンはもう解くしかない。ただ、SCCカートリッジがもうひとつ増えちゃうのがネックか。BGMの雰囲気もコナミならでは。戦闘シーンも凝ってて楽しいぞ。

5 BURAI 上巻 ●ロールプレイング ●リバーヒルソフト

うーん、かろうじて5位ってところかな。もっと上位を維持すると思ってたんだけど。その責任は熊からモモンガに変身してしまったバビちゃんの存在に無理があったからなのだろうか。それともロマールの婚約者もやはりトカゲ顔だったせい……なわけないな。思いのほか解くのに時間がかからなかったせいかもね。まあ、今月は徹底解析とレビューの2本立てになっているので、これを読んで新しいファンができれば再び上昇するかもしれないな、なんてちょっと期待したりして。下巻の情報が入りしだいみなさんにはお知らせしますので、期待して待っててね。

読者が選ぶ TOP20

『イースⅢ』の人気は、圧倒的だね。このところ期待の新作ゲームが続々と登場しているけど、いったいどのゲームが1位の座を奪うんだろうか？ それを決めるのはキミの一票だゾ。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	449
2	2	サーク	マイクロキャビン	397
3	3	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	315
4	4	イースⅡ	日本ファルコム	304
5	5	激突ペナントレース2	コナミ	169
6	6	ルーンワース 黒衣の貴公子	T&Eソフト	162
7	9	三國志	光栄	150
8	8	Dante	MSXマガジン	146
9	7	スナッチャー	コナミ	144
10	10	スペースマンボウ	コナミ	137
11	11	SUPER大戦略	マイクロキャビン	118
12	12	テトリス	BPS	113
13	13	アレスタ2	コンパイル	100
14	15	ファイナルファンタジー	マイクロキャビン	96
15	14	水滸伝・天命の誓い	光栄	94
16	17	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	75
17	16	維新の嵐	光栄	74
18	18	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	73
19	20	カオスエンジェルス	アスキー	73
20	19	ハイドライド3	T&Eソフト	71

●5月6日現在

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
ラルズプラザパソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト	☎011-222-1088
九十九電機札幌店	☎011-241-2299
光洋無線電機EYE'S	☎011-222-5454
パソコンショップハドソン	☎011-205-1590

東北

店名	電話
庄子デンキコンピュータ中央	☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店	☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店	☎022-291-4744

東京

店名	電話
サトームセンパソコンランド	☎03-251-1464
コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス 中央店	☎03-253-1341
第一家電ableパソコンシティ	☎03-253-4191
真光無線	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-251-0011
富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
マイコンショップPULSE	☎03-255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
ソフトクリエイト渋谷本店	☎03-486-6541
J&P 渋谷店	☎03-496-4141
池袋WAVE	☎03-5992-8627
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチ八王子	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピュータショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21太田店	☎0276-45-0721
パソコンランド21高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21前橋店	☎0272-21-2721
ICコスモランド あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店	☎0467-46-2619
多田屋サンピア店	☎0475-52-5561
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム	☎048-642-0111
西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
ボンベルタ上尾	☎048-773-8711
ラオックス志木店	☎0484-74-9041

中部

店名	電話
真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
三洋堂パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線本店	☎052-264-1534
九十九電機名古屋1号店	☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード	☎052-263-5828
すみやパソコンアイランド	☎0542-55-8819
うつのみや片町店マイコンコーナー	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップCSK	☎06-345-3351
J&P阪急三番街店	☎06-374-3311
上新電機あびこ店	☎06-607-0950
ニノミヤエレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
ニノミヤ別館	☎06-633-2038
J&Pテクノランド	☎06-634-1211
上新電機日本橋5ばん館	☎06-634-1151
J&Pメディアランド	☎06-634-1511
上新電機日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
J&P千里中央店	☎06-834-4141
上新電機泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン阪和店	☎0724-26-2038
上新電機きしわだ店	☎0724-37-1021
上新電機いばらき店	☎0726-32-8741
J&Pくずは店	☎0720-56-7295
J&P高槻店	☎0726-85-1212
上新電機せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機いけだ店	☎0727-51-2321

近畿

店名	電話
上新電機わかやま店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店	☎0734-23-6336
J&P和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機やぎ店	☎07442-4-1151
上新電機たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P京都寺町店	☎075-341-3571
パレックスパソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデンC-SPACE	☎078-391-8171
J&P姫路店	☎0792-22-1221
上新電機にしのみや店	☎0798-71-1171

中国・四国

店名	電話
ダイイチ広島パソコンCITY	☎082-248-4343
紀伊国屋書店岡山店	☎0862-32-3411

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
ベストマイコン福岡店	☎092-781-7131
トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
ダイエー宮崎店	☎0985-51-3166

NEW SOFT

今月もイカしたソフトがいっぱい登場してるなあ。うれしい悲鳴でもあげるか。ひええ。

大銀河を舞台に繰り広げられるロマン

シュヴァルツシルトII

帝国ノ背信

プラネタリウムを見にいこう。ふだん興味のない人も、宇宙の魅力にしばしとりつかれることうけあいだ。ところであの星空の彼方で、惑星国家単位の戦争が行なわれているなんて、信じられる?

⬆落ち着いたたたずまいをみせるタイトル画面。シブいなあ。

戦略シミュレーションも、今ではすっかり定番のジャンルとなった。最初のとっつきにくささえクリアーすれば、誰でもじっくり楽しめるのが人気の秘密だろう。

ただ他国との関係面をみると、ほとんどの戦略シミュレーションは、おおまかな法則はあるもののどうも無機質的な感じは否定できない。同盟にしても、しょせんは一時しのぎ。「現実なんてそんなもんよ」といっちゃあそれまでだが、なんかこう、ロマンがほしい。そう、ロマンだよ。ゲームはロマンだよキミイ。ロマン(しつこい)。とゆーわけだからかは知らないけど、以前、工画堂スタジオから対国関係重視の戦略シミュレーションゲーム『シュヴァルツシルト』が登場した。各国の性格が明確に設定されている(〝いいもん国〟と〝わるもの国〟に大別できる)ので、ゲームがドラマチックに展開するのだ。イベントはあらかじめ用意されたものだが、それらは決しておしつけがましくはなく、むしろ自然の成り行きに感じられる。画面にハデさはないけど、けっこう、型破りなゲームなのだ。

で、今回紹介するのはそのゲームの第2弾。人気ゲームの続編は、システムに大きな変更がほどこされていて、前作のいいところがなくなってしまいガッカリ、というケースが多いけど、このゲームにそんな心配はいらない。戦闘シーンがすこしだけ複雑になった以外は、前作とほぼおなじシステムなのだ。これは『シュヴァルツシルト』の基本システムが、ひとつの究極体であることをあらわしている。ちとオオゲサかな。

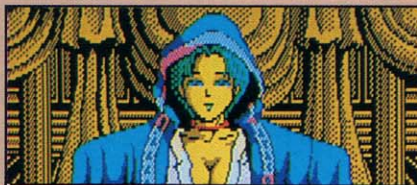
⬆ゲームの舞台はシュヴァルツシルト銀河外縁部に位置するソマリ星系だ。へえ。

前作をプレーした人が気になるストーリーだが、前作との関連は残念ながらあまりないようだ。シュヴァルツシルト銀河という共通の舞台で展開するアナザーストーリーぐらいに思ってほしい。ただ広い宇宙のこと、ゲームをすすめていくうちに「えっ!?」と声をだしてしまう場面もあるかも……。

おっと、前作の経験者対象のはなしばかりじゃダメだな。これでは多くの人々にこのゲームのおもしろさを伝えられない! とゆーわけで、このページをパッとみて興味をもったキミに、ゲームのこまかい説明をしよう。

登場する国をちょっとだけ紹介

オーラクルム

この国の君主は“光の公子”の異名をとるプレーヤー。その外見は三毛猫のよう……というのはウソ。自分のイラストがないので、タイトルデモにでてくる猫さんに代理になってもらったのだ。国自体は活気に溢れているとはいえ新興星国なので、科学、経済、軍備、外交すべての面において他国に劣る。障害が多いほどゲームのしがいがあるってものだ。

トリスティア

領土惑星がふたつしかない小星国。慢性の資金・資源不足で悩み、科学技術に遅れが見られる。さらに気の毒なことにロッサリア軍に侵略をうけているのだ。ゲーム開始時にはオーラクルムと攻守同盟を結んでいるため、しきりに援軍の要請をされる。これに応じるかはプレーヤーの自由だが、できる限り力になってやりたいな。君主が美人さんだもん。

ロッサリア

君主のコワそうな顔をみればわかるとおり、とても好戦的な軍事国家だ。現在、トリスティアがこの国の格好のマトになっている。規模としては小さいんだけど、二大軍事国家がバックに控えているので侮れない。それにしてもこの国はどうしてこんなに戦争をしたがるのだろう。主星モスコアにハンバーガーショップができたから？　てのは悪い冗談デス。

一国の君主であるプレーヤーの使命は、外部の状況にうまく対処しながら自国を安全かつ強大に進歩させることだ。国と一言でいっても、スケールは惑星クラスである。ゲームには表面化されないけど、プレーヤーの一挙一動で何百億もの人民の運命が左右されるのだ。けっこう、荷が重いね。

上のコラムにもあるとおり、プレーヤーの国は弱小国家だ。領土惑星もすくないし、宇宙戦艦のランクも最低。このままでは好戦的な国に滅ぼされるのは必至……というわけで、まずは戦略シミュレーションゲーム前半の基本行動、国造りに精を出そう。惑星の防衛力を高めたり造船所を建設したりと、しなきゃならんことは山ほどある。資金や資源の量、それにステップ数（1ターンに20ステップあり、ひとつの行動をするごとに相応のステップ数が減っていく。0になったらそのターンは終了）の許す範囲で、慎重に行動しよう。ただ、意固地に内政ばかりしてるとイタイめにあうので、現存の軍事力の強化(模擬演習など)も忘れずに。

↑ゲームオーバーになると現われる猫。結構キビシイことを言う。

ゲームをすすめていくと、各国の情報が次々とはいってくる。ドコソコとドコソコが同盟をむすんだとか、ドコソコがドコソコに宣戦布告をしたとか、ときには攻守同盟を結んでいる国から、援軍を求められたりもする。このへんは情報社会の縮図のようで楽しい。

それらのメッセージは特定の条件を満たしているときに表示される。条件てのは、〝どこの惑星を占領した〟といったかんじのヤツだ。だからどうにも身動きがとれなくなってゲームオーバーになってしまう人も、めげずにいろんな行動を試してみよう。付属の〝ソマリ星系マップ〟を眺めているといい考えがうかぶかもね。

イラスト関係には定評のある工画堂スタジオの作品だけあって、グラフィックの質は高い。前作の戦闘シーンでは迫力ある戦場のイラストが表示されたけど、今回はシンボル的なシブメのイラストがプレーヤーの目を楽しませてくれる。ビジュアル面の充実が、この風変わりなゲームをより際だたせているわけだね。さすがあ。

開発途中のバージョンをプレーした限りではロード時間も短く、かなり遊びやすいという印象を受けた。これでキー反応がもうすこしよければいうことなしデス。

そんなわけで、前作をプレーした人もそーでない人も、このソフトは要チェック。食費をきりつめてまでも買おう！　生活感まるだしでスミマセン。

2タイプの戦艦がアツイ

前作の宇宙戦艦はそれだけでなんでもできた。しかし今回は格闘専門のF型と爆撃戦専門のB型の2種類に分かれたため、戦闘がよりバラエティーに富んだものになった。F型は文字どおり対戦艦戦用に設計されていて、移動力もある。これに対してB型は、対戦艦戦はからっきしダメだけど、惑星の攻撃に力を発揮する。それぞれの欠点を補いながら、常に自分が有利になるように戦闘を進めよう。

↑これがF-1型戦艦。うしろの数字は戦艦の性能をあらわす。最高9。

戦艦のもうひとつの楽しみは、科学力(NT値)が一定量に達するとより性能のよい、つまり攻撃力、防御力ともに優れた戦艦が生産できるようになるのだ。さらに戦艦のイラストも変わるっていうから、つい科学力アップにチカラがはいってしまうね。でもそれだけに資金を投資していると、手も足もでなくなってしまうからホドホドに。

↑これがB-1型戦艦。わりと軽視されがちだが、惑星攻略には重要。

シミュレーション

- ■工画堂スタジオ
- ■MSX2・2DD
- ■9800円(税別)
- ■6月下旬発売予定

ニューソフト、4ページにわたって破格の大掲載!!

メタルギア2

SOLID SNAKE

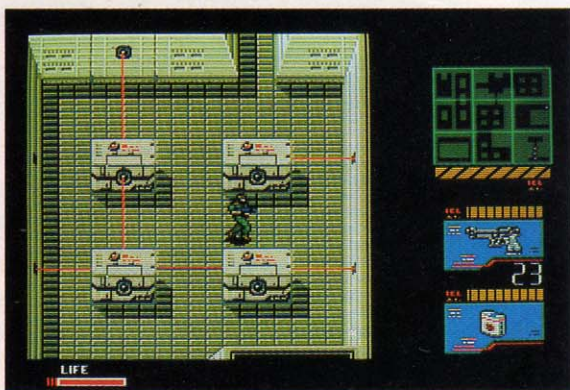
ソリッドスネーク

メタルギアの続編『ソリッドスネーク』の発売も近づいてきた。2年前に発表された斬新なゲームシステムを改良した今度のソリッドスネークは、新たなメタルギアワールドを構築するのだっ！

1990年代後半、核を放棄して平和の安定を迎えようとしている世界の前に、中近東に隣接する小国家ザンジバー・ランドが突如軍事政権を樹立。世界各地にある未廃棄の核兵器貯蔵庫を襲撃して世界唯一の核武装国を遂げたあと、隣国への無差別侵攻を開始したのだ。

いっぽう、30年はもつと言われた石油資源の枯渇が予想以上に早く到来したことにより、世界は深刻なエネルギー問題に悩まされていた。そんなとき、チェコの生物学者キオ・マルフ博士は石油を精製する微生物〝OILIX〟を発見。この微生物をめぐり、世界はふたたび緊張状態へと移行した。ザンジバー・ランドはこの無限のエネルギーの可能性に目をつけ、渡米途中のマルフ博士を誘拐、拉致してしまった。ザンジバー・ランドは核兵器と微生物によって、軍事的優位を確保しようとしているのだ。

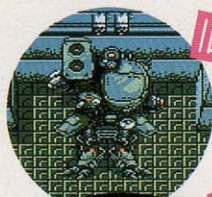
マルフ博士を救出するため、元FOX HOUNDERのソリッドスネークに極秘任務が下だった。敵地ザンジバー・ランドに潜入し、マルフ博士を無事に救出せよ！

先月に引き続き、『ソリッドスネーク・メタルギア2』(以下ソリッドスネーク)の最新情報を紹介する。ストーリーも改めて載せたので、何度も読み返して気分に浸ってくれたまえ。

ところで、普通Mマガではニューソフトのページは通常1、多くても2ページの記事で構成されているんだよね。ところが、今月のソリッドスネークは、なんと4ページもあるのだ。4ページ！　ちなみにMマガのニューソフトで4ページ取るっつーのは、かなりの大作ソフトだと思って間違いない。「このゲームは、当然買いでしょ」と断言している人もいるほどだ。

しかし、いま思うと前作メタルギアが発売されたときは驚いたものだった。だいたい〝いかに敵と戦わずに行動する〟かが目的のゲームなんて、それまでのアクションにはなかったアイデアだ。

今月は先取り紹介ということで、ゲーム序盤であるザンジバー・ビルに潜入してから博士に会うまでの場面を紹介する。ただ、それだけじゃ徹底解析のコーナーと変わらないので、今回は攻略の横にメタルギア2の売りとも言える〝ソリッドスネークここがポイント〟という解説をつけておいた。本文中に太字の部分があったら、そこがポイントだな、と思って右の解説を読んでくれ。予備知識を集めてから始めると2倍楽しめるぞ。

1990年代後半、世界はふたたび核の脅威にさらされた……!

核搭載重歩行戦車 METAL GEAR

前作でも登場した最終兵器メタルギア。前作を終わらせた人なら、このメタルギアを倒すために〝右右左右左……〟と、両足に爆弾を置いて倒した思い出があるんじゃないかな。さて、ここで気になるのが、今回のソリッドスネークにも最終兵器メタルギアは登場するのかってことだ。メタルギア2という副題があるくらいだから、当然で登場するんでしょうね、コナミさん。ちなみにデモを最後まできちんと見ていると、左の画面のような前作よりもっと凄みを増した新型の(?)メタルギアが現われる。さらにウワサでは、このメタルギアが動くという情報もあるのだ。

敵本拠地からマルフ博士を奪取せよ!!

俺の名はスネーク。情報収集を目的とする西側のハイテク不正規戦部隊、FOX HOUNDERのひとりだった。あの最後の〝メタルギア〟作戦により我々の部隊は壊滅したが、今でもあの作戦は忘れることのできない思い出だ……。ひとりの伝説的な傭兵により生まれた武装要塞国、OUTER HEAVEN。そこで、戦史を塗り変えてしまうようなおそるべき最終兵器が開発されているという情報をつかんだ西側は、我々に情報を収集するよう要請を下だした。当時新米だった俺が調査するうちに明らかになっていったメタルギアの存在、そして敵の黒幕の意外な正体……。

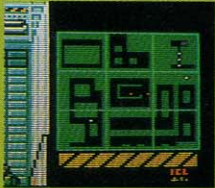
今回の作戦は、軍事国家ザンジバー・ランドへ単身で潜入し、マルフ博士を無事に救出することだ。潜入ポイントに到着すると、突然**無線機**から呼び出しがかかった。司令官のロイ・キャンベルだろう。「時間どおりだな、スネーク。では、任務をもう一度確認する。君の任務はザンジバー・ランドに潜入し、拉致されているキオ・マルフを奪取することだ。マルフ博士の奥歯には発信器が埋め込まれているから、動体反応レーザー上に投影される博士の赤い光点を頼りに行動したまえ。OVER」。この作戦で重要なことは、敵との接触を極力避けることだ。無駄な争いは時間の無駄だ。

敵地ザンジバー・ランドの潜入ポイントに到着したところからゲームが始まる。

味方の指令や通信は、すべて無線で行なうことになる。ひんぱんに利用すること。

ほふく前進を使って、フェンスの破れたところから内部に侵入するスネーク。

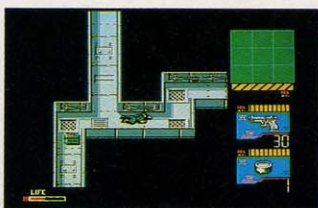
新兵器、動体反応レーダー

前作にはなかったスネークの新兵器がこの動体反応レーダーだ。画面の右上につねに表示されているこのレーダーを見ることで、画面外の敵の動きも察知できるようになっている。レーダーの有効レンジはプレーヤー操るスネークを中心とした9画面分。前作と違って見張り兵は画面外でも一定の巡回コースにそって動いているので、積極的に活用することになるだろう。ほかにも各種センサーが内蔵されていて、未知の危険に対して警告してくれるのだ。

正面からの潜入は不可能。通風口を使え

敵兵に発見された場合、敵の警戒態勢は通常モードから危険モードに移り、敵の攻撃がいっせいに始まるようになる。危険モードから退避する方法は、**回避モード**にして一定時間隠れるか、または発見された地点からなるべく遠くに逃げなければならない。敵兵と戦っていても増援が次々にまわされてくるので、すぐ回避行動に移った。

ただ気のせいか、前の作戦のときよりも**見張り兵の監視**が厳しいようだ。プロの傭兵ばかりのためか、完全に気配を消さないと気づかれる。キャンベルから通信で「正面からの潜入は不可能だ。通風口から**ほふくで潜入せよ**」という指令。俺は通風口に身を潜り込ませた。

フェンスを有効に使って身を隠せ。回避行動をとるか倒すかは、キミの自由だ。

ここが敵本拠地の正面。さすがに監視が厳しい。迂回して通ることにしよう。

狭い通風口内部。立ち上がることもできないが、敵兵もやって来ることはない。

ソリッドスネークここがポイント

POINT1 無線機を120%活用しよう

このゲームを終わらせるのに絶対必要なアイテム、それがこの無線機だ。仲間からのアドバイスや、次に自分が何をしなければならないかといったヒントも教えてくれる親切設計がうれしい。味方の指令もこの無線機が頼り。

受信(RECV)
通信相手からの呼び出し(CALL)があるとき無線機を使った場合は、自動的に周波数が合う。

送信(SEND)
通信相手を呼び出すときに使う。送信の場合は周波数をこちらで合わせる必要があるのだ。

POINT2 緊張感あふれる回避モード

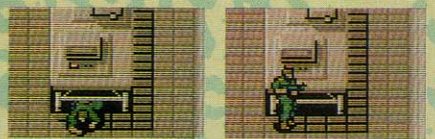
敵の警戒システムも、普通に行動しているときの通常モード、敵に発見されて攻撃を受けている危険モード、そして追っ手を振り切るときの回避モードの3つにわかれている。前作のように画面を切り替えたから逃げ切れるわけではなく、敵に見つかったあといかに敵の追跡を振り切るかという戦略性も加味されるようになった。

一定時間の回避モードを耐えると通常モードになる。

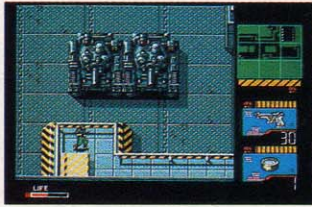
POINT3 見張り兵の視界が広がった

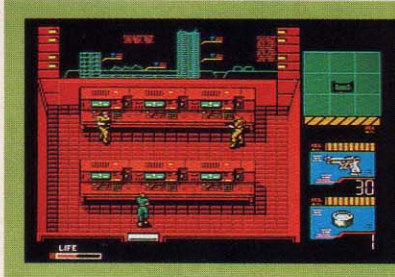
気のせいではない。前作ではX軸、Y軸の2方向で発見判定を行なっていたが、今回はリアルさを追求したため、見張り兵の視界が45度に広がっている。今度は確実に身を隠す必要があるわけだ。

POINT4 ほふくで行動範囲が広がる

フェンスの切れ目や、机やトラックの下などの通常入ることができない場所も、今回追加されたホフク・モードにより、進むことができるようになった。ほふくで隠れている間は敵の攻撃を受けないけれど、移動速度は少し遅くなる。一長一短ね。

スネーク、ザンジバー・ビルに潜入する

1F

狭い通風口を抜け、俺はついにザンジバー・ビル内部へ侵入した。ここまで来ると、味方の助けが入る可能性はない。ようやく、自分は敵地の真っただ中にいるのだ、という気持ちが実感としてわいてくる。とりあえず俺は、マルフ博士を捜索する前にビル内を探索してみることにしよう。基地内を歩いていると、突然無線機から呼び出しがかかってきた。「私、ホーリー……**ホーリー・ホワイト**。ジャーナリストとして１ヵ月前から潜入しているの、基地内部の情報を提供するわ」。無線機からの声は女性だった。彼女を信頼して、俺は基地内部の情報についてひととおり聞いてみることにした。

⬅通風口は基地の内部に通じていた。戦車が重々しい。

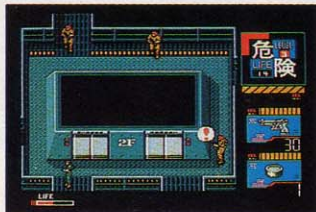
⬅体力回復のレーションの数は少ない。戦いを避けろ。

ザンジバー・ランドのマップ

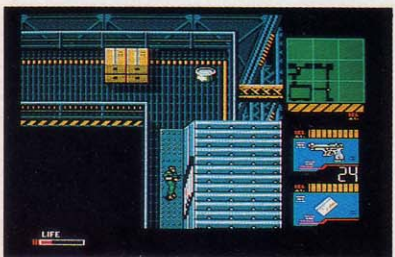
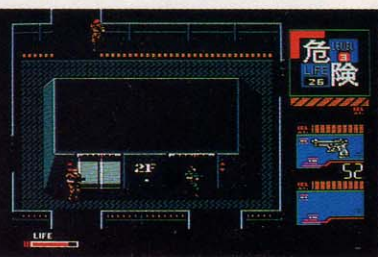
ビルのどこかにある指令室で、基地内部の全貌がわかるマップを見ることができる。これによると、現在スネークがいるザンジバー・ビルは地上４階、地下２階の構造になっていることがわかるだろう。また、地下２階にある地下通路（？）を使うことで隣接する数十階建てのビルにも行くことができる。こういう情報収集が、このゲームでは大切なことなのだ。

カードを入手。行動範囲は広がっていく

2F

１階で**エレベーター**を見つけた俺は、さっそく２階に上がってみることにした。１階は中央指令室と格納庫工場があるためか警備は厳しかったが、デッキになっている２階の警備は意外に手薄のようだ。ただ、このフロアを調査するうち困ったことに気づいた。床がデッキ張りのため、歩くとどうしてもカツーン、カツーンといった大きい足音がたってしまう。最初これに気づかなかったため、敵の背後にまわって倒そうとするたび失敗して気づかれていたのである。足音や銃声といった**物音**をたてると、見張り兵に見つかる確率が大きくなる。危険をなるべく避けるため、足音がたたないほふく前進で進むことにする。

この階での最大の収穫は、**IDカード**を見つけたことだろう。これさえあれば、電子ロックされた扉のいくつかを開けることができるようになる。行動範囲がかなり広がるに違いない。

⬆２階のエレベーター乗り場でぐずぐずしていると、見張り兵が集まってくるぞ。

⬆いったん見つかると、逃げきるのが大変なフロア。体力ゲージに気をつけろ！

⬅体力を回復するレーション、武器の弾薬は取っておくこと。

⬅エレベーターが着くまでの数秒間が命取りになることもある。

POINT5 魅力あふれるキャラクター

キャラクターのグラフィックはほとんど映画のノリ。前作で感じられた独特の渋さを今回はBGM、シナリオに至るまで徹底させたという凝り方だ。

STARRING SOLID SNAKE

旧 ▶ 新

主人公であるスネークの顔をくらべると、前作よりグラフィックの質感が格段に上がっている。

POINT6 本物感覚のエレベーター

前作よりもずっとリアルなエレベーターに注目。なんと今回は、上下どちらに行くかを自分でボタンを押して行くようになった。上昇、下降の感覚がよく表現されている。

POINT7 物音モードを利用する

通常の警戒態勢で足音や銃声といった物音をたてると、画面内にいる敵兵が見張り任務をいったん中止して、その音がした発生地点に確かめに来る。そして現場に到着して一定時間異常がないのを確認すると、ふたたび見張り任務に戻っていく。

これが物音モードのことなんだけど、逆にこれを利用すればワザと物音をたてて敵をおびきよせる、といった高等戦術も使えるわけだ。とにかくリアルにできている。

POINT8 カードを使って情報収集

ここでいうカードとは、ザンジバー・ランドで扉を開けるときに使うIDカードのことだ。前作にもこれとまったく同じものが登場しているから、知っている人もいるはず。カードは１から９まで用意されており、それぞれがそのナンバーに対応する扉を開けることができる。最終的に３枚のマスターカードに分けられる。

⬆最初に入手するであろう、カード１。便利だぞ。

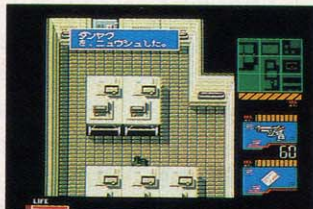
マルフ博士をついに発見! 救出なるか?

3F

3階は研究開発フロア。フロア自体が小さなブロックで分けられているため小さく感じるが、複雑なつながりをしているのが特徴だ。見張り兵が少ないから敵の巡回するコースや赤外線センサー、監視カメラといった警備装置の動きを把握したあと、自分なりのルートを作って進んで行ったほうが安全だろう。もし、敵に見つかったとしても、この階は強行突破で切り抜けられる。

ただ気になるのは、このフロアにマルフ博士を示す赤い光点を見ることができるのだ。ただ博士のところまで行くには、ガス室を通らなければならないし、なんとなくワナのような匂いがする。ここらへんでボスキャラの出て来そうな気配もするし……。

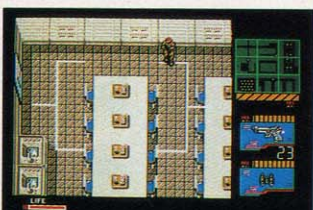
⬆ガス室の中。酸素を使いきると、体力があっという間になくなるから注意しよう。

⬆見張り兵の判定はシビア。机から頭を少し出しただけでも捕まってしまう。

⬆ボスと戦うときは無線機で仲間と話をしよう。アドバイスをしてくれるはずだ。

⬆机の下に、レーションがたまに落ちている場合がある。潜って探そう!

➡ついに赤い光点がある部屋に着いた。しかし、マルフ博士の様子が何かおかしい。

4F

4階の扉は現在手持ちのカードをすべて使っても開かなかった。ホーリーの話によると、この階は兵士の生活空間だということだ。このフロアひとつにトイレや食堂、ロッカールーム、はてはサウナまでそろっているというのだから驚いてしまう。ちなみに隣の部屋の状態をのぞくと、兵士たちが宿舎で眠っていた。しょうがない、ここはもっとあとで訪れるとしよう。

⬆隣の部屋を見ることができるアイテムの双眼鏡で、食堂をのぞいてみました。

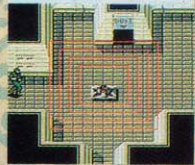
POINT9 より高度になった敵兵の行動パターン

兵士が、まるで意志を持ったかのように行動する。これが前作メタルギアとの一番大きな違いだろう。ソリッドスネークの敵兵の行動パターンは、数段複雑で高度な動きをするようになっているようだ。

⬆部屋の明かりを消して、混乱させようとする兵士。

兵士のひとりひとりが個々に与えられた任務を守り、一定のコースを巡回していく。見張りのときも一瞬フェイントをかけたりと、人間的な行動を取ってくれるのはすごい。

POINT10 基地内に隠されたトラップ群

前作でも、赤外線センサーや監視カメラはよく使われたトラップのひとつだ。こういったメタルギアの定番アイテムは、当然ソリッドスネークでも登場する。赤外線レーダーや落とし穴といった、前作で出た仕掛けは全部あると言っていい。前作で落とし穴に落ちると即ゲームオーバーになってしまうのがつらかったのを覚えているかな。今回も気をつけたほうがいい。

POINT11 ボスとの戦闘シーンもある

敵から逃げてばかりじゃつまらないっ! というキミ。ご安心めされい。イベントの前後にはスネークがボスキャラと戦うシーンがしっかり用意されているぞ。攻略法を探す楽しみがある、ほどよい難易度なのでアクションファンも楽しめるはず。

実際にプレーしないと本当の良さはわからない

最後にまとめ。今月のソリッドスネークは4ページのニューソフトということもあって、ちょっとゲームに対する思い入れが強い紹介をしたかもしれない。個人的には、こういう変わったゲームは大歓迎だ。このゲームで遊んでいると、ひさびさにゲームの世界に浸れるソフトだなって思う。なんていうのか、『エイリアン』や『Uボート』のような静けさの中にある緊張感、そういう雰囲気が好きな人が最高に楽しめるエンターテイメントゲームだと思うわけだ。

もともとメタルギアは、〝敵に見つからないように行動する″という斬新なコンセプトで作られたゲームだ。続編であるこのソリッドスネークも、基本的にはこのコンセプトは変わっていない。だからといって、前作をただパワーアップしただけだと思ってもらうのは困る。実際にプレーしてみるとわかると思うけど、前作で直してほしかったところがすべて改良され、さらに回避モード、物音モードといった新しい要素が入ったことによりゲーム中の現実感が格段に向上している。もうほとんど違ったゲームをしているような気分だね。

そしてこのゲームを一番評価したいのが、他のパソコンやファミコンにはできない、MSXらしいゲームのイメージを作り上げてることだ。MSXオリジナルならではのゲームが久しぶりに出たな、って手ごたえがする1本だ。MSXのスピリットを感じてほしい。コナミさん、こんなゲームを作ってくれてありがとうね。前作のファンは絶対買うように。

アクション

- コナミ
- MSX2・ROM
- 7月20日発売予定
- 価格7800円［税別］

あのお笑いと感動がいまふたたび!

魔導師ラルバ 総集編

お待たせっ。サイバーキャットとハーゲンダックの名コンビが帰ってきたぞ。『ディスクステーション』創刊号から掲載されていた『魔導師ラルバ』の総集編が、番外編も加わってついに発売されるのだ。

ディスクステーションの中でも1、2位を争うほど大人気のアドベンチャーゲーム、魔導師ラルバ。創刊号から3回にわたって連載されていたんだけど、もうやらないのかというユーザーの声が次々と寄せられ、ついに総集編が出ることになった。もちろん、前の3部作をそっくりそのまま1本にまとめたわけではないぞ。全体的に大リメイクされ、さらに番外編も加わったのだ。

どのへんがグレードアップしたのかというと、まず全編を通じて、ち密で大胆なアニメーションが楽しめるということ。そして、メッセージやコマンド選択後のリアクション、分岐などが大幅に増加されている。10回や20回遊んだぐらいでは、すべてのメッセージやグラフィックを見ることができないぐらい、奥が深いのだ。

また、今までにない大胆なコマンドには、大爆笑の連続。何を考えて作ったのやら、とにかくおかしいったらありゃしない。おなかをかかえて笑ってくれい。

それから、サウンドのほうも大幅に新曲が追加され、ディスクステーション版ラルバで使われた曲も、すべてアレンジされているという気の使いよう。全43曲のすばらしい音楽と、大迫力の効果音が、ゲームを一層盛り上げるのだ。

さて、ほかにも改良された部分はたくさんあるが、おなじみの登場キャラクターはあの個性のまま。主人公のサイバーキャットとハーゲンダックのおもしろコンビも当然見ることができるし、タイトルにもなっている魔導師ラルバも、おそろしいことに健在だ。今回加わった番外編には、双子のカンガルーのルーとレット、やたらと吠えまくるあんまの犬のドナルゾ・ドック、熱血ネズミのバン・チュータ、怪力くんと呼ばれるほど凶暴なひとつ目の巨人サイクロプスなどが登場する。それぞれ強烈な個性をもったヘンなやつばかりだ。

ところでこの総集編、ディスクステーションデラックス号として発売されるので、ほかに日本デクスタの『妖魔降臨』の遊べるデモも入る予定だ。ラルバのののほほーんとした雰囲気と、アクションゲームのスリル感を、交互に味わうのもこれまたいいぞ。

⬆踊る、ぼーっとする、何もしない、など意味のないコマンドがたくさんある。

アドベンチャー
■コンパイル
■MSX2・2DD
■7月20日発売
■価格3880円［税別］

魔導師ラルバ

⬆46億年のいにしえより存在する闇の魔導師。壮絶な力を持ち、配下には2億4千万のモンスターがいるという。

サイバーキャット

⬆一応、物語の主人公だ。この時代で唯一、光の剣をあやつることができる戦士で、サイバーに憧れている16歳。

ハーゲンダック

⬆サイバーキャットの一番弟子。やまたか帽子をかぶり、ステッキを持つおしゃれなアヒル。意外と頼りになる。

ストーリーⅠ

女の子を助けるには?

⬆いきなりくさりにつながれた女の子が登場する。どうやら魔導師にしばられたらしいのだ。助けてあげなければ!

ストーリーⅡ

獣人リザードマン登場

⬆サイバーキャットが獣人リザードマンと戦うシーンから始まるのだ。さる、アライグマなどが登場するぞ。

ストーリーⅢ

レンガ塀を破壊だ!

⬆レンガ塀が道をふさいでいる。破壊しなければ進めないぞ。へらじか、チーターが登場し、助けてくれるのだ。

ストーリーⅣ

犬がどなっているのだ

⬆番外編には、機嫌が悪いとすぐにどなる犬や、なにかと熱血したがるネズミなどが登場して、笑わせてくれる。

イメージでせまる新感覚RPG

陽炎迷宮

このゲームをごく普通のRPGだと思ったら大間違い。幻想的な迷宮をさ迷いながら、数々の謎を解明するミステリアスなリアルタイムサスペンスRPGなのだ。

⬆基本画面はこんな感じ。3D迷宮表示部分の下にあるのがコマンドアイコンなのだ。

この『陽炎迷宮』というゲームは、シナリオの面でもシステムの面でも従来のものとは雰囲気が異なっている。だいたいダンジョンやモンスターひとつとっても、今までのゲームとはずいぶん変わっているのがわかってもらえるだろう。

ストーリーは、不思議な古代遺跡を調査している途中で行方不明になった自分の娘と、その恋人を救出し、また自分もこの迷宮から脱出する。というものなのだが、このゲームは、どちらかというとそういったシナリオを追うことよりも、この迷宮の謎を解明していく、ということに重点を置いているのだ。この迷宮は、一般的な物理法則はまるで意味を成さない世界のようである。時間の流れも定かではない。ただ、この世界には、この世界なりの時間、というものがあるらしく、ゲーム中のすべての行動はその時間に支配されている。動かずにじっとしていると、時間が経つにつれ体力が回復してくるし、モンスターと戦うときもすべてリアルタイムで進んでいくのだ。だから、武器の持ち替えなんかでぐずぐずしていると、どんどん敵の攻撃をくらってしまう。

この迷宮で生き延びるためには、す速い行動選択が必要になるわけだ。そのため、このゲームはマウスを使用して遊ぶことが必要になってくる。キーボードやジョイパッドでもゲームはできるんだけど、いろいろ試してみた結果、やはりマウスが一番操作性がいい、という結論が出たのだ。余分な出費になるけど、同時にマウスも買ったほうがいいと思うぞ。

⬆アイテムを取っている最中ものんびりしていると敵が出現する。迅速にやろう。

ダンジョンでの行動はすべてリアルタイム

⬆これは持ち物を投げているところ。たいした効果はないが、やらないよりまし。

ロールプレイングゲーム
- ハート電子産業
- MSX2・2DD
- 発売日未定
- 価格未定

エネルギー体で攻撃するのだ!

⬆ある条件で出現するエネルギー体。主人公のオプションとして戦ってくれる。

幻想的なモンスターたち

モンスターには大きくふたつの種類がある。人間とおなじように肉体をもつフィジカルモンスターと、肉体はなく精神エネルギーのかたまりであるメンタルモンスターだ。このふたつの種族は、まったく性質が異なっているので、プレーヤーはその都度、効果的な武器を選択して攻撃しなくてはならない。これに手間取ると一方的にやられてしまうので注意が必要だ。

ウィル

パラノイア

メモリー

ビジョン

ロンリー

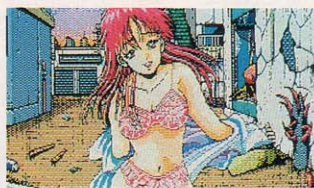
正統派すけベシミュレーションだぜ!!

FOXY【フォクシー】

大好評だったすけベRPG『ドラゴンナイト』を作ったエルフの最新作は、なんと世にもめずらしいすけべなシミュレーションゲームだ。かわいいあの子の笑顔のために、頭を使って戦場をくぐり抜けろ！

エルフの最新作『FOXY』は、すけベソフトとしてはかなりめずらしいジャンルのゲームだ。すけベソフトというと、そのほとんどはアドベンチャーゲームで、まれにRPGなどがあったりするだけなのだが、このソフトはなんとシミュレーションゲームなのである。過去に出たすけべなシミュレーションは、光栄の『団地妻の誘惑』ぐらいではなかろうか？　とにかく、数が少ないのである。

さて、シミュレーションとひと口に言ってもいろんなタイプがあるわけなのだが、FOXYはいわゆる『大戦略』タイプのゲームだ。マップは全部で16エリアあって、それを順番に制覇していく。つまり、キャンペーンシナリオになっているわけだ。言うまでもないが、ひとつのエリアをクリアーするごとにセクシーなヴィジュアルシーンが展開される。グラフィックは見てもらえればわかると思うけど、業界でも1、2を争ううまさなので、安心して堪能することができるだろう。

ゲームのシステムは、初心者にもわかりやすいように単純化されていて、ユニットの生産や増援はなく、修理のみ可能になっている。要するに最初に用意された手駒だけで敵と戦わなくてはいけないわけだ。なお親切なことに、ユニットの種類は、面が進むに連れて徐徐に増えていく。あくまでも初心者が戸惑わないような配慮がなされているのだ。

さて、気になるのはこのソフトの、シミュレーションゲームとしての出来だろう。ほかのシミュレーション専門メーカーの作品と比べても、まったく見劣りがしない、というわけにはいかないが、それでもわりと出来はいいほうであろう。すけベソフトという枠の中だけで考えると、今までで最高に出来のいいソフト、と言っても過言ではないほどだ。エルフは、前作の『ドラゴンナイト』のときからそうだったのだが、すけベソフトだからといって、グラフィックだけ凝ればいいのではなく、すけべ以外の部分でも遊べるゲームでなくてはだめだ、という方針のもとにソフトを作っているようである。このゲームはその方針どおりに出来あがったわけだ。全国のすけベソフト愛好家、必遊の1本ではないだろうか。

☗戦場に下着姿の女性が。なにか変だ。

☗裸の女の子がいっぱい。うれしいな。

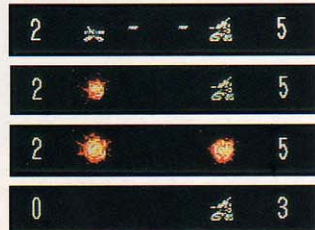
☗そんな際どい格好しなくてもいいのに。

緊張の一瞬!!

2　5

2　5

2　5

0　3

戦闘方法は従来のシミュレーションとまったく同じで1対1の撃ち合いになる。ユニットはそれぞれ同タイプの兵器が8台で構成されており、戦闘の結果は両ユニットの攻撃力、防御力、台数、地形効果などを計算し決定される。間接攻撃兵器や航空機は一方的な攻撃が可能だ。

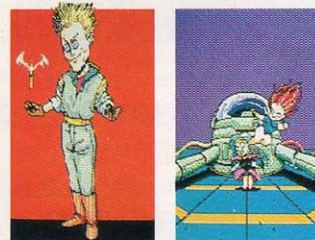
おまけが充実してるのよ

[えるふとくせいすぺしゃるているすく]

えるふとくせいのすぺしゃる あにめーしょんをみたい

げーむのなかにでてきたおんなのこに もういちどあいたい

げーむのきょくをもういちどききたい

前作で好評だったおまけモードは、今回ももちろんついているぞ。しかも今回のものは、クリアーしたエリアのグラフィックをもういちど見るだけではないのだ。BGMのサウンドテストや、ゲーム中にはまったく出てこないアニメーションなどが入っていて得した気分を味わえるぞ。

☗これがその特製アニメーションなのだ。

全16エリアに勝利をもたらせ

マップは初めのうちは1画面分だが、先に行くにしたがって広くなっていく。

AREA 1

AREA 2

AREA 3

シミュレーション

■エルフ
■MSX2・2DD
■発売中
■価格6800円［税別］

話題のRPG、MSX版の制作を開始

エメラルド・ドラゴン

アドベンチャー一的な情感あふれるストーリーが人気のRPG『エメラルド・ドラゴン』。今年の秋に向けてMSX版が発売されるということなので、今月は現在の開発状況もまじえて紹介していくぞ。

聖地イシュ・バーン。かつては、この土地も人間族とドラゴン族が平和に共存した土地であった。しかしある日、何者かによってドラゴンだけを呪い殺す強大な魔の呪いがこの地を襲った。このままでは全滅あるのみと悟ったドラゴン一族は、ついにこの地を捨て呪いの影響がない時空を超えた土地、ドラゴン小国に移り住んだ。

そのドラゴン小国にある日、人間界のイシュ・バーンからたどり着いた1隻の難破船が漂着した。次元を超えてきた船にドラゴンたちは不思議がったが、何よりも驚いたのは、船内に赤ん坊の女の子が生き残っていたことだった。ドラゴン一族はこの人間の女の子をタムリンと名付け、ちょうど同じ年ごろのブルー・ドラゴン、アトルシャンと一緒に育てることにしたのである。タムリンとアトルシャンは人間とドラゴンという種族の隔たりを超えて、本当の兄妹のように仲良く育っていった。

16年後、タムリンはドラゴン族の長老に「人間の娘は人間の世界で生きるべきだ」と説得され、人間界に帰ることを決意する。最後の別れの日、アトルシャンは自分の角を折ってタムリンに渡し、「何か起こったら、この角笛を吹いてごらん。僕はいつでも君のところに駆けつけるから……」。そう言って、彼女を見送ったのであった。

しかし人間界に戻ったタムリンを待っていたのは、聖地のイメージとは程遠い世界だった。このときイシュ・バーンはどこからともなく地上に降り立った魔王ガルシアの軍勢によって、血なまぐさい戦場と化していたのである。誰に教えられるでもなく、自分の使命を感じ取ったタムリンは祈りの丘でアトルシャンを呼ぶために角笛を吹き鳴らした……。

昨年他機種版で発売され、人気を呼んだRPG『エメラルド・ドラゴン』のMSX版の開発が、発売に向けてようやくスタートしたぞ。現段階の話では「まだ開発中なので、メモリーやディスク容量によって若干の変更があるかも知れません」ということだ。じつは、今回掲載したオープニング画面もふたつのバージョンがあり、どちらを採用するかはこれから次第らしい。タムリンとアトルシャンの主人公のふたりがどんな活躍をするか、ちょっと楽しみだよね。

ロールプレイング
- グローディア
- MSX2・2DD
- 今秋発売予定
- 価格未定

聖地イシュ・バーンで繰り広げられる冒険の世界!!

脱衣麻雀の本場より刺客現わる!

麻雀刺客

脱衣麻雀業界の重鎮、日本物産から、本格派麻雀ソフトがお目見えする。ゲーセン仕込みのあの興奮が、ついに我が家のMSXで味わえるのだ。ああ。

⬆目のやり場に困っちゃうほどステキ。

⬆本能のおもむくままに見るのが正しい。

➡アーケード版に忠実なタイトル画面。キュートなギャルがワンサカワンサ。

今や、町はずれのどんなにさびれたゲームセンターにでも、その片隅に必ず脱衣麻雀の機械がひっそりと置かれているに違いない。そして、ついつい魔がさして(?)、その機械にコインを投入してしまった青少年もたーっくさんいるはずである。いやいや、何も恥ずかしがることはないのだよ。誰もが必ず一度は通る道なんだから。さあ、胸を張ってゲーセンに足を運ぼう。そしたら脱衣麻雀コーナーへ一直線だ。もう何も怖くないぞ。テーブルをしっかりと見つめてみよう。ほーら、〝nichibutsu〟のロゴがあったでしょ?

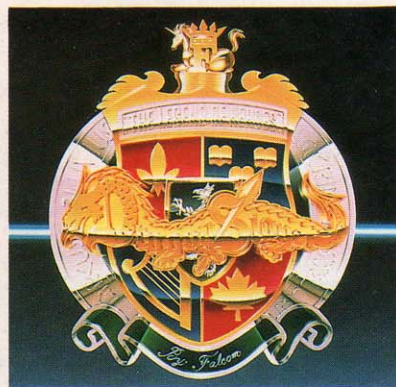
そーなのである。日本物産こそ、永年にわたって脱衣麻雀業界の屋台骨を支えてきた大御所だ。そしていま、日本物産が『制覇』に続いてMSX業界に放つ第2弾、それが『麻雀刺客』なのだ。ゲーセンで人気が爆発した作品だけに、すでに遊んだことがある読者も多いだろうが、あのアニメーションびしばしのゲームである。高まる期待を胸に、首と鼻の下を長くして発売日に備えるべし。

テーブルゲーム
- 日本物産
- MSX2・2DD
- 7月発売予定
- 価格7800円［税別］

ドラスレ最新作がついにMSXで登場!

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

前から出るぞ出るぞと噂はあったドラスレシリーズの最新作、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』。みなさん、お待たせしました。もうすぐMSXで遊べます。

➡「ドラゴンスレイヤー」のタイトルロゴ。今度のドラスレは、ゲーム本来のおもしろさ、原点を見つめ返して作られたと言う。

ファルコムの代表作と言えるドラゴンスレイヤーシリーズの新作、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』のMSX版がこの夏に発売されることが決定したぞ。ドラゴンスレイヤーシリーズ(通称、ドラスレシリーズ)は第1作の「ドラゴンスレイヤー」を皮切りに、『ザナドゥ』、『ロマンシア』、『ドラスレファミリー』、『ソーサリアン』とパソコンソフト界に少なからず影響を与えた歴史のあるシリーズ。このシリーズとイースシリーズにより、ファルコムは有力ブランドソフトメーカーのひとつとなったと言っても過言ではないだろう。パソコン界につねに話題を振りまいてきたドラスレシリーズ、そしてその最新作にあたるのがこのドラゴンスレイヤー英雄伝説だというわけだ。

じつはMSX版の開発がひそかに行なわれているという話は、かなり前からあったんだよね。ただファルコムというメーカーは、完成間近になるまでは絶対に公開はしないという堅気な(?)ソフトメーカー。と、いうことはつまり、今回このニューソフトのページに情報が載ったということは……そう、わかるよね。来月あたりから、詳しい情報をお知らせしたいと思う。今月は楽しみに待ってましょう。

⬆主人公のひとり、若き王子、セリオス。

⬆たくさんのキャラクターが登場するぞ。

ロールプレイング
- 日本ファルコム
- MSX2・2DD
- 発売日未定
- 価格8700円［税別］

いよいよ水着の季節となりました
ディスクステーション7月号

7月だっ、水着だっ、といっても実際にはまだじめじめとしたうっとうしい季節。では、情報がぎっしりの『ディスクステーション7月号』で、うさ晴らしだ！

➡以前よりもタッチがアダルトになってきたような気がするタイトル画面なのだ。

さっそく、7月号の内容を紹介しよう。今回も、先取りプレーとデモがたくさん入っているのだ。

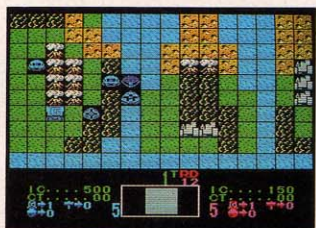
まず、バンプレストの『SDガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記』。ファミコンで人気のあったシミュレーションゲームだね。そして、アリスソフトの『D.P.S』とテクノポリスソフトの『シェナンドラゴン』は、どちらもちょっぴり……いや、なかなかエッチなゲーム。D.P.Sのほうは遊べるバージョンなので、存分に楽しんでみてね。コンパイルからは、今回のMマガでも徹底解析している『魔導物語1-2-3』のデモが。これはオリジナルバージョンだから、チェックが必要だぞ。

さて、好評のコンパイル連載シューティングゲーム『ブラスターバーン』も、今回で5回目。ガーディック2からは、どんな指令が出されるか？　今の時点では、誰ひとりとして知る者はいないそうだ。スリルあるなあ。

ほかにも、ラブロマンスが展開されるというコンパイルの電脳小説『ウインターバード（冬龍）』や、『クイズ』、『テキストアドベンチャー・エスケイプⅢ』、『すていと・占いの傾向と対策講座』、『アートギャラリー』など盛りだくさん。もちろん、Mマガのコーナーも健在だ。これだけ入って1940円なんて、ああ、なんて安いのかしら。

⬆『D.P.S』でエッチをお楽しみください。

⬆『SDガンダム』ではデモを楽しんでね。

アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■6月8日発売
■価格1940円［税別］

遊びながら有名私立中学に合格できる！
ウイニングソリューション

なんとゲームで遊びながら、有名私立中学に合格できるだけの学力が身についてしまうという、うれしいソフトだ。もう、塾に通う必要がなくなるかもね!?

➡個性豊かな魔獣たちが難問を出してくる。まちがえるとダメージを受けるぞ。

⬆ファンランドを救えるのはキミだけだ。

ゲームばっかりしていないで勉強しなさいっ、とおかあさんにおこられるたびに、うしろ髪をひかれる思いで画面から離れること、多いでしょ？　受験ともなれば、なおさらのこと。では、そんなキミたちに、とっておきの情報を教えてあげよう。都内屈指の学習塾である学習指導会の監修のもとにつくられた、学習ゲームソフトがあるのだ。『ウイニングソリューション』というアドベンチャーゲームが、それだ。

異次元の国ファンランドに、邪悪な異次元人とその手下の魔獣たちが現われた。キミは挑獣戦士となって、ファンランドを救うため、旅立つことになる。というのが、ストーリーだ。

ゲームの進行は、アドベンチャー方式。全部で40匹のムサシノドン、カイセイリュウ、アザブザウルスといった、有名私立中学にちなんだ名前の魔獣たちが登場し、問題を出してくる。問題は、厳選された440問の算、国、理、社の4教科で、もし答えをまちがえるとダメージを受けてしまう。難しくてどうしても解けないというときには、お助け軍団のメンバーがヒントを教えてくれるぞ。算、国、理、社、各100題のウォーミングアップ問題集も付いているので、そちらのほうも併せて勉強すれば、合格はまちがいなしだ！

⬆お助け軍団がヒントを教えてくれるよ。

アドベンチャー
■S. G. I.
■MSX2・2DD
■発売中
■価格2万8000円［税込］

菅沢美佐子の

全国 新作予報

観葉植物でも置こうかと思って、巨大なアロエを買ったのね。それがとってもカッコいいの。弾力がいいのでつい触っちゃう。でもね、ずっと日陰に置いといたらキノコがはえてしまったです。とほほ。

こんにちは。菅沢美佐子です。今月は期待の大きなソフトの情報がたっくさん揃っております。

まずはファミリーソフトから。前号でも紹介しましたけど、現在予定されているソフトは3本。『愛をありがとういかせ男入門』と、『MSフィールド機動戦士ガンダムプラスキット』、『聖戦士ダンバイン』です。そのうち、愛をありがとうと機動戦士ガンダムの画面が届きましたので、紹介します。

ザイン・ソフトでは、今2本のゲームを開発中。1本は、かなり前から発売が待たれていた『雪の国・クルージュ』。もう1本は『タッグ・オブ・ウォー』です。以前、ウハウハ😊ソフトハウス日記'90で、ザイン・ソフトが綱引きゲームを構想中、という記事があったのを覚えているかなあ。それが、このタッグ・オブ・ウォーなんですね。何者かに連れ去られた恋人を救うため、綱引き世界選手権に出場するという物語。主人公の男の名前が〝綱男〟というのが、なんとなく好きです。ジャンルはアクション・シミュレーション。発売は、2本とも12月ごろになるそうです。

⬆テクノポリスソフトの『シェナン・ドラゴン』。どんなモンスターが登場するかな。

さて、光栄からは、またまた歴史シミュレーションが登場。他機種で発売されたばかりの『大航海時代』が、秋ごろにはMSXにも移植されそうな気配なのです。このゲームは、プレーヤーが16世紀初頭のポルトガルの帆船艦隊を率いる提督となり、情報収集や交易によって仲間や資金を集め、大艦隊を結成する、というリコエーションゲーム。リコエーションゲームというのは、シミュレーションとRPGの両方のおもしろさをミックスした光栄独自の新しいジャンルで、毎回違ったゲーム展開が繰り広げられ、何回でも楽しめるというのがうれしい。早くプレーしたーい、という人も多いでしょうが、もう少し待ってみましょう。

次は、こちらもシミュレーションで、コナミから『天と地と』が発売されます。映画化もされるのでタイトルを聞いたことのある人は多いはず。このゲームでプレーヤーが扮するのは長尾景虎(上杉謙信)。戦国大名のひとりとなって長尾一族と家臣団を導いていくのです。発売日などは未定です。

⬆ガンダムファン待望の『MSフィールド機動戦士ガンダムプラスキット』ですよ。

ところで、私にとって、とてもうれしいニュースが入ってきました。それはね、クリスタルソフトから『クリムゾンⅢ』がついに出るのだ！　Ⅰ、Ⅱと楽しませてもらった私としてはⅢにも期待しちゃいますが、システムやグラフィックがグレードアップし、期待どおりになりそう。そして、Ⅲでもマルチシナリオ・リンク方式を採用。ストーリー性を重視しているので、さらにそのシステムが強化されているってわけ。発売日は未定。あーん、早く出ないかなー。

さて、ハミングバードソフトの『ロードス島戦記』はもう終わったかな？　今月号でも徹底解析しているけど、人気はかなりのもの。そのロードス島戦記のユーティリティーソフトが出ます。その名も『ロードス島戦記 福神漬』よ。絵合わせパズルやサウンドギャラリー、本編を解くためのヒントなどが満載され、バラエティーに富んだ内容。本編を持っている人はもちろん、このソフトだけでも十分遊べるようになっています。こちらも、発売日は未定です。

それから、テクノポリスソフトの『シェナン・ドラゴン』の発売日が、6月29日に決定しました。ユーザーから募集したモンスターが登場するので、楽しみですね。

最後に、ナムコからの情報です。夏ごろ発売に向けて、スポーツゲームを2本、開発中。球技とレースものになるようですが、くわしい情報が入り次第、またお伝えします。それでは、このへんで。

愛をありがとう いかせ男入門

6月11日にファミリーソフトから発売される『愛をありがとう　いかせ男入門』は、いかせ男シリーズの4作目。用意された数種類の単語で、何を何に何する、という文章を作り、女の子をいかせちゃう、ちょっと風変わりなエッチゲーム。でもこのシリーズ、エッチというよりはほとんど変態。かなりきわどい単語が登場し、さすがの私も驚かされました。まあ、そこがおもしろいのだと思いますが。で、今回はいかせ男が沖縄で見つけた少年を弟子にし、世界中の女の子をいかせるまでに育てあげるというお話。ううーん、いかせて。

⬆とにかく設定が異常で危ないです。

⬆一人前のいかせ男になれるかな？

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は5月20日現在のものです。

6月発売のソフト

日	ソフト
1日	●石道　アスキー MSX2/2DD/7800円
8日	●ディスクステーション7月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
11日	●愛をありがとう いかせ男入門　ファミリーソフト MSX2/2DD/5100円(TAKERUで発売)
20日	●魔導物語 1-2-3　コンパイル MSX2/2DD/8800円
上旬	●MIDIサウルスVer.1.00ST　BIT² MSX2/ROM+2DD/19800円(予価)
中旬	●ファミクルパロディック　BIT² MSX2/2DD/6800円
下旬	●うろつき童子　フェアリーテール MSX2/2DD/5800円(TAKERUで発売)
下旬	●シュヴァルツシルトⅡ　工画堂スタジオ MSX2/2DD/9800円
下旬	●シェナン・ドラゴン　テクノポリスソフト MSX2/2DD/6800円
下旬	●ピンクソックス3　ウェンディマガジン MSX2/2DD/2800円
	●バルンバ　ナムコ MSX2/2DD/価格未定
	●セーラー服戦士フェリス　カクテルソフト MSX2/2DD/6800円

7月発売のソフト

日	ソフト
6日	●ディスクステーション8月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
14日	●MSフィールド機動戦士ガンダム プラスキット　ファミリーソフト MSX2/2DD/価格未定(TAKERUで発売)
20日	●ディスクステーション デラックス号魔導師ラルバ総集編　コンパイル MSX2/2DD/FM音源/3880円
20日	●ソリッドスネーク メタルギア2　コナミ MSX2/SCC搭載ROM/7800円
25日	●ピーチアップ5号　もものきはうす MSX2/2DD/3800円
25日	●Misty Vol.5　データウエスト MSX2/2DD/5000円
上旬	●DOKI DOKI Card League　グレイト MSX2/2DD/5800円(予価)
中旬	●トワイライトゾーンⅣ　グレイト MSX2/2DD/7800円
下旬	●リップスティックアドベンチャー2　フェアリーテール MSX2/2DD/6800円(TAKERUで発売)
下旬	●麻雀刺客　日本物産 MSX2/2DD/価格未定
	●麻雀悟空 天竺への道　シャノアール MSX2/ROM/価格未定

8月発売のソフト

日	ソフト
6日	●ディスクステーション9月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
	●ビバ ラスベガス　HAL研究所 MSX2/2DD/6800円

9月発売のソフト

日	ソフト
7日	●ディスクステーション10月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
26日	●ピーチアップ6号　もものきはうす MSX2/2DD/3800円

10月発売のソフト

日	ソフト
9日	●ディスクステーション11月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
	●聖戦士ダンバイン　ファミリーソフト MSX2/2DD/8800円

11月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション12月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
22日	●ピーチアップ7号　もものきはうす MSX2/2DD/3800円

12月発売のソフト

日	ソフト
7日	●ディスクステーション1月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
	●雪の国・クルージュ　ザイン・ソフト MSX2/2DD/8800円
	●タック・オブ・ウォー　ザイン・ソフト MSX2/2DD/6800円

発売日未定のソフト

●無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪　ファミリーソフト
MSX2/2DD/7800円
●ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ　ビクター音楽産業
MSX2/2DD/8800円
●バーミリオン　グレイト
MSX2/2DD/6800円(予価)
●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ　ポニーキャニオン
MSX2/2DD/7500円(予価)
●火星甲殻団(仮題)　アスキー
MSX2/2DD/価格未定
●フリートコマンダⅡ 黄昏の海域　アスキー
MSX2/ROM/価格未定
●エストランド物語　イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定
●晴れのちおおさわぎ　カクテルソフト
MSX2/2DD/価格未定
●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ
MSX2/ROM/7800円(予価)
●ドラゴンスピリット　ナムコ
MSX2/2DD/価格未定
●電脳学園Ⅱ ハイウェイ・バスター!!　ゼネラルプロダクツ
MSX2/2DD/8800円(予価)
●電脳学園Ⅲ トップをねらえ！　ゼネラルプロダクツ
MSX2/2DD/8800円(予価)
●サイレントメビウス　ゼネラルプロダクツ
MSX2/メディア未定/価格未定
●エセラアンドジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス　ブレイン・グレイ
MSX2/2DD/価格未定
●プロの碁 パート3　マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/9800円(予価)
●シンセサウルスVer.3.0　BIT²
MSX2/2DD/価格未定
●スコアサウルス(仮称)　BIT²
MSX2/2DD/価格未定
●ランスⅡ 反逆の少女達　アリスソフト
MSX2/2DD/価格未定
●クリムゾンⅢ　クリスタルソフト
MSX2/2DD/8700円(予価)
●大航海時代　光栄
メディア未定/価格未定
●天と地と　コナミ
MSX2/2DD/価格未定
●ロードス島戦記 福神漬　ハミングバードソフト
MSX2/2DD/3800円
●銀河英雄伝説Ⅱ　ボーステイック
MSX2/2DD/価格未定

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。なお、TAKERUから発売されるソフトは、消費税を含みます。

MSX SOFTWARE REVIEW

自信を持ってお勧めいたします!

BURAI 上巻

主人公が8人もいたら面倒くさそうねー、という心配はご無用！自然とキャラクターへの愛着度がひじょうに高くなってしまうのだ。誰がごひいきだったか、そのうち人気投票でもしてみよーかな。

■リバーヒルソフト　MSX2　8800円[税別](2DD)

「それでね、そのゲームでの主人公っていうのは8人なんですよ。最初にひとりひとりのストーリーに沿った短いゲームを用意して、それが終わったら8人でパーティーを組むわけ」

　は、8人だあ？　本気でそんなに大所帯のパーティーにするのだろうか。そのゲームって、やっぱり私が担当することになるのかな。

「でね、敵だってケチなことは言いませんよ。一度に数百、数千人出ちゃいますから。ホントに。まあ、こうなるとストーリーも長いことですし、MSXだったらディスクで10枚、いやそれ以上になるかもしれませんねー。それから……もしもし、聞いてます？」

　とまあ、これはBURAIのことを作者である飯島さんからお聞きしたときのことである。飯島さんがひたすら説明をしてくれたが、私の反応はといえば〝ひゃー〟とか〝ひょー〟とか、そんなのばっかり。4人のパーティーだって面倒に感じている私にとって、8人のキャラクターがぞろぞろ歩く姿はまさに恐怖だったのだ。しかも延々と続く戦闘、確実に迷子になるような広大なマップ、あまりに長くなったため上巻と下巻に分けての発売。ああ、このゲームが届いたら、こっそり菅沢美佐子の机の上に置いておこう。

　しかし、その後いろいろな情報を聞いたり資料を読んでいるうちに、自分でもプレーしてみたくなってきたのであった。

「これはRPGの形をとってますけど、アドベンチャーゲームだと思ってくださいね」

　なーんだ、早く言ってくださいよ。私、アドベンチャーゲームが好きなんですから。

　結果から言ってしまえば、すっかりハマってしまった。今回は、私と同時期にBURAIをプレーしていたロンドン小林ともりけんにもレビューをお願いしたが、彼らも結構ハマっていたみたいね。

　このBURAI上巻は2部構成になっていて、第1部では8人の勇士が集まるまでのそれぞれのストーリーに沿ったゲームになっている。私はこっちのほうが楽しかったな。ひとりにひとつのストーリー(マイマイとゴンザは一緒だけど)だから、それぞれのキャラクターがよくわかるもんね。そのおかげで第2部に突入しても、すんなりと8人の役割を決めることができるわけだ。そうでもしなきゃ8人ものパーティーをコントロールできないよね。マニュアルを読んだりデモで説明するより、こうやってあらかじめ短いゲームをしてみたほうが確実にわかりやすい。しかも、短いストーリーだからといってキャラクターの紹介程度で終わっているわけではない。たとえば、仲間がいるわけでもなく、大きなイベントもないままにひとりで黙々と戦

⬆ロンドンに役立たず扱いされていたクークだが、私んとこでは活躍したもんね。

⬆左京はなーんでも知っている。クールな表情を決してくずさないのだ。

オレのクークは世界一!

　俺がBURAIをやったきっかけはというと……。うん、そうだな、たまたまひまだったんだよね。6月号の原稿が全部終わってたから。そんで、なんかやるゲームを探してたとき目についたのがこれだったわけ。はじめは、なんて大味なゲームなんだ、と思ったんだけど、最終的にはかなりのめり込んでしまい、徹夜でやることも少なくはなかったな。ま、その時間のほとんどは経験値稼ぎに費やしたわけだけど。ほら、クークやマイマイとかって、ひたすら弱いじゃん。第2部でお荷物になっちゃうんだよね、普通は。だからこいつらを徹底的に鍛えてやったわけよ。結局、第1部を終えた時点でレベル25ぐらいになってたのかな？　我ながらよくやるよな、まったく。でも、俺は経験値稼ぎこそ、RPGの醍醐味だと思っている変わり者だからな。経験を得るためにはどんな苦労も厭わないぜ。とくにこのゲームはレベルアップのシステムがちょっと変わっていて、敵を倒さなくても経験値を得る方法があったりするから、もうたいへん。経験値マニアの俺には堪えられないソフトだったな。

評/もりけん
(リリアンの赤いくちびる)

闘に明け暮れていたロマールには小さなシミュレーションゲームが待っているし、同様にリリアンにはアドベンチャーゲームが用意されている。もし第1部が、同じような形態のものを、ただキャラクター別に分けたものであったら飽きもくるだろうが、こういう細かい心配りがあるから次のシナリオに取り掛かるのが楽しみになる。

とまあ、第1部をほめたところで、そのあたりまでのまわりの様子なんぞを書いてみるぞ。ここまでで私がごひいきだったのはクークなのだ。そういう割にはあまり厳しく育てなかった。これはほかのキャラクターにもいえることで、私はどの章もギリギリのラインでクリアーした。するとど一なるかってーと、第2部になってから苦労するのだ。私とまるっきり逆だったのが、すけべの代表もりけんである。彼のレビューにもあるように、第1部にやたらと時間をかけてたなあ。その結果、グラフィックから想像される弱々しいクークやマイマイは存在せず、多少叩かれても口元に笑いを浮かべてしまう少年クークや、もはやお兄たまの助けを必要としない凶暴なマイマイができあがったわけである。ロンドンは、ええーっと、第2部になってからクークとマイマイのお子様コンビの弱さに泣いてたみたいね。みんなが終わったころにゲームを始めたジャン本田は、クークの父親をかなり育てたらしく、結末を見て嘆いてたな。そりゃ、悲しいでしょー。しかも高価なアイテムも持たせてたらしいしね。

⬆戦闘シーンでの役割分担も、少しずつ変わってくる。みんな成長するもんね。

もし不満の声があるとすれば、予想以上に早く終わってしまったという点だろう。私にはちょうど良かったけどね。でも最初はやはりもっと時間がかかるもんだと思ってたな。内容的に満足していても、あるていど時間をかけたという実感がないとソンした気分になる人もいるでしょ。ここで時間をかけるとなるとキャラクター教育かな。これでねばってちょーだい。

イベントシーンでのメッセージはかなり長いものもあるが、不思議なことにあまり気にならない。最小限に必要なメッセージだけでは味気ないし、くだらないメッセージがだらだらと続くのはさらに苛立ってくる。そのあたりはうまくバランスがとれていて、すんなりとストーリーの波に乗ることができる。アレックはひたすらおちゃらけていたけどね。それでもイヤミにならないていどだから、やっぱり許せてしまう。

上巻をやったはいいけれど、その内容を下巻が発売されるまで覚えていられるかどうかっていうのも不安だよね。でも一応うまいぐあいに完結してるからその心配はない。もちろん謎は残されたままだし、伏線も張り巡らせられたままだけどね。ボス敵が攻撃をしかけた瞬間に〝下巻につづく〟とか、そんな気持ちの悪いことはないから安心してくれたまえ。とにかくこれはお勧めの1本だなー。私も早く下巻をプレーしたい！

評/中村へび
(笑っただけで筋肉痛だあ)

5段階評価

私のマイマイ使えません

BURAIで一番おもしろいのは主人公である勇士たちの会話のやりとりだと思いまちゅね。なかでも私が気にいってるのは、マイマイとリリアンなんでちゅ。ミーハーでちゅか？　でも、これでいいんでちゅ。もともとBURAIに登場する主人公たちは、いずれもミーハー受けするように設定されたキャラたちばかり。だからここはプレーヤーも思いっきりミーハーになりきって、BURAIの世界を楽しんでしまうことが一番なんでちゅよ。

あ一疲れた。マイマイってのは、こういった赤ちゃん言葉(?)を流暢に扱う主人公のひとり。でも戦闘のときは使えない、仲間たちの会話の流れを乱してしまう困った子供なのだ。個人的にはちょっと世間知らずな女の子のリリアンが好きだけど、BURAIで一番気になるキャラ、それはマイマイなんでちゅね。あと、ゴンザや左京が攻撃するたび敵が数千人単位でヤラレていくのがとにかくすごい。虫ケラのように倒されていく彼らの姿を見て、逆に同情してしまうのは、私だけではないはず。あんなに強いんだから、敵が2億4千万いても全然相手にならんな。

評/ロンドン小林
(ロンドン、原稿、出さない)

5段階評価

下巻はどうなる!?

本来はゲームのあとに、下巻の予告編が入るハズだったのだ。残念ながらそれは無理になってしまったが、そのために用意されたイラストをちょっと紹介してしまおう！

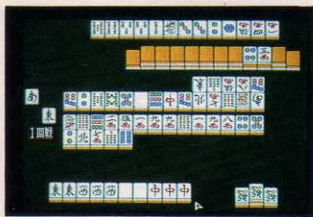
ハヤテに襲いかかろうとするこの後ろ姿は……長髪だけど左京じゃないよ。こりゃ、サイモンだね。そしてプロット兄妹は親の仇、ゾルトバと闘っているぞ。あ、マイマイが必死にかみついております！　とにかく、上巻の最後で別れを惜しみながらも個人個人の道へ戻った勇士たちが、もう一度集まって冒険をすることになる。わくわくしてきちゃうでしょ。

我、脱衣麻雀の氾濫に一石を投ず!?

麻雀狂時代SPECIAL partⅡ 冒険編

ボーッとしてると、なんだか気分いいよね。でも、なーんにもしないでボーッとしてたら、死ぬほど退屈。そんなとき、麻雀打ちながらボーッとすると、これがなかなかいいあんばいだ。ぜひお試しを。

■マイクロネット MSX2 4900円[税込](TAKERUで発売中)

そーいやここんとこすっかり麻雀はご無沙汰しちゃってるなー、なんて思いつつ仕事にちょっとだけ精を出している今日このごろの私ですが、みなさまはいかがお過ごしでしょうか。こんにちは。飲みすぎて死ぬほど気分が悪い林ロロオだよーん。体調が悪いと前置きもやたらと長くなりがちな今日このごろの私ですが、と、さっきも書きましたね、いやーすまん。もうそろそろ怒られそうなので本題に入りましょーか。今月のお題は待望の新作麻雀ソフト、『麻雀狂時代SPECIAL partⅡ 冒険編(以下冒険編)』だよーん。

⬆対局はとかく役満の連発になりやすい。

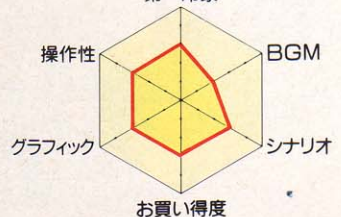
はてさて、思えばここ1年ほど、新作麻雀ソフトはほとんど皆無。日本全国津々浦々に潜んでいらっしゃる麻雀ファンの方々にとって、さぞかしサビシイ日々が続いたことでしょう。かくいう私もそのひとり。産湯につかりながら点棒を数えていた若かりしころの思い出(ないない)を胸に、ああ、いつ新作が出ることかいな、と、待ちこがれていたものでした。

で！ 長い長〜い沈黙を破ってついに登場したのが今回の作品。まー、新作といっても続編モノで、しかも基本的に前作とおんなじ脱衣麻雀関係だから、正直いってあんまり新鮮みはないのだ。というよりも、最近の麻雀ソフトって全般的にマンネリぎみだよね。いやいや、これはなにも最近に限ったことじゃないぞ。ざっと昔を振り返ってみても、麻雀ソフトのほとんどが正統派の4人打ちか、はたまた脱衣モノのどっちかである。我ながら、よくもまあこれまで飽きずに新作をあさり続けてきたもんだと感心しちゃうが、考えてみれば、そもそも麻雀の魅力とは、一種惰性のようなものに基づいているのかもしれない。一介のヘボ編集者がいまさら麻雀の魅力がどーこー言うのもなんだけど、非生産的で、ひたすら怠惰な雰囲気が快感に変わってくるのがたまらないのだ。ああ、惰性に流されるって、いいなあ。へろへろ。

いやはや、論旨がメチャクチャになってきたので軌道修正しましょうか。なんせ頭がボーッとしてるからなあ。まー、とりあえずこの『冒険編』、遊んでみました。

いやー、おもしろい。ほんの2、3分のつもりで始めたんだけど、あ、2、3分で終わるわけないですよね。気がついたら3時間くらいプレーしてたかな？ 街じゅうの雀荘を回って、女の子と対戦しながらお金を稼いでいく、ちょっとRPGふうのシナリオなんだけど、もちろん勝てばウハウハつき。結局はそっちのほうがウリのゲームである。いいかげんこのパターンは古いのでは、と思いつつも、なぜか遊んでしまう。とくに熱中できるわけでもない。プレー中の自分はけっこー醒めている。ただ、とめどない怠惰な雰囲気の中、ときおりある脱衣の刺激と、それを眺める自分の情けなさ。この3つが奇妙な調和を保っているのがわかる。つまり、倦怠感、刺激、劣情の3本柱が脱衣麻雀を支えているのでしょう。うーん退廃的だ。

しかし不健康なゲームだなあ、これは。たまらなく情けないぞ。少なくとも人前で遊ぶのは控えるべきだな。いやいや、これはどう見たって女性蔑視ゲームである。さる婦人団体のお方が見たら、頭から湯気を立てて怒り出しそうだ。脱衣麻雀のゲームシステムは、もしかしたらかなり高度に完成されてるんじゃないかとも思うんだけどね。もーそろそろ新しい切り口を見つけとかないと、麻雀ソフトというジャンルそのものが退廃的なアンダーグラウンドの方面に押しやられちゃいそうな気がするんだけど、そいつは杞憂かな。

評/林ロロオ
(でも退廃って好きなんだよね)

⬅何だかんだいって、結局はこの手の絵を見るために打ち続けることになる。ちょっとむなしい。

5段階評価

中世ヨーロッパって、おっかない

ラ・ヴァルー

中世ヨーロッパをモデルにしたファンタジーワールド。見回してみれば現在登場しているロールプレイングゲームの8割がたが、ここを舞台にしている。この『ラ・ヴァルー』もそうなんだけどねえ……。

■工画堂スタジオ　MSX2　8800円［税別］（2DD）

こんばんはっ。水島裕子です、などと元気ハツラツのフリをしてるけど、ところがどっこい、今これを書いてる時刻は午前2時、おまけに風邪ひきの身ときたもんだ。オー、ジーザス！　ってカンジだぜ。まあ若いうちはなにごとも経験値稼ぎというから、たまにはよかろう。よくないけど。

そう、今回オレがレビューするのは工画堂スタジオの『ラ・ヴァルー』なのだ。工画堂スタジオってゆーとまっさきに何が浮かぶ？　え、『覇邪の封印』？　オレもそーだがアンタも古いねえ。もう3年も前のゲームになるけど、絵のキレイさと布製の豪華マップと、敵キャラの妙な名前が印象に残っている（余談だが静岡県の実家には、金属でできたホンモノの〝覇邪の封印〟があるぞ。もう捨てられたかもしれんがな）。

〝絵がキレイ〟というのがでたが、これは工画堂スタジオのポリシーである。そうでしょ？　「そう」と言って！　というわけでそうなのだ。業界全体のグラフィック水準が上がった現在でも、工画堂スタジオのゲームの画面は、なんかこう、映える。具体的にはうまく表現できないんだけど……。やっぱ本業が美術関係のソフトハウスだからかなあ。まあヘタの考え休むに二谷友里恵というからこの話題はこのへんにしとこう。

で、肝心のゲーム自体はどーだろうか。悪徳商人をやっつけるのが気持ちよかったですって、そりゃ、覇邪の封印のハナシだよ！　それはさておいて、ラ・ヴァルーのレビューに戻るか。ゲームバランスにやや難があるものの、ひとつの作品としてみれば、素直に「おもしろい」といえる内容だった。人気ロールプレイングゲームのおいしい部分を寄せ集めたって気がしないでもなかったが、おもしろいからいいんじゃない？　だっていくら斬新なシステムでも、つまらなければクソゲー（個人的にはあまり使いたくない単語）の烙印を押されちゃう世の中だから。ラ・ヴァルーに関しては、保守路線でとりあえず成功していると思う。

でも、オリジナルの要素もちゃんとあるぞ。戦闘シーンでの攻撃方法が、斬る、突く、叩くの3種類に細分化された点だ。武器もそれぞれの攻撃方法でもっとも威力を発揮するものが用意されている。ロングソードは斬る、スピアは突く、クラブは叩く、フエは歌うといった具合にね。最後のはうそ。さらに、敵の種類によって通用する攻撃方法が違うので、初対面の敵には、どの攻撃方法がキクんだろ？　とか思いながら戦う楽しみがあるのだ。

↑あ、ブタ野郎だ。背中に乗って少年院から脱出だ!!

あっさり〝楽しみ〟と書いたが、正直いってゲームをやる前は「余分じゃないの」ぐらいにしか思ってなかった。ところがぎっちょん、いざ体験してみると、これがなかなかどうしてイカす。〝斬る〟ではちょっとしかダメージを与えられないのに、〝突く〟で攻撃してみたら一撃でかたづいちゃった、なんてときは「おお」と声をあげてしまった。「アンタの根が単純なんだよ」と言われては返す言葉もないけど、もともとゲームなんてものは娯楽のひとつに過ぎず、その娯楽にたいしていかに純粋な姿勢で取り組めるかが……なんていいわけは通用しないか。明鏡止水の心境です。大うそ。

ゲーム内容に直接関わることではないが、ちいさな親切機能も見逃せない（強引に話題転換）。体力回復などの薬を使用するコマンドを実行するキーを連打してると、体力値がマックスになっても薬を使っちゃってオレってドジねというケースが今までのロールプレイングゲームではよくあった。だが、ラ・ヴァルーでは、「もったいないので使うのをやめました」というありがたいメッセージが表示されるのだ。せちがらい東京のひとり

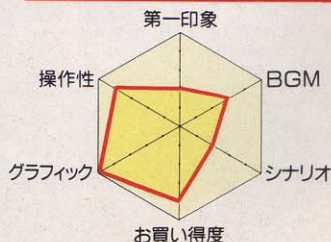
↑え、ラザニア？　大好物なんだよ、オレ。

↑〝たたかう〟を選択してストーリーが展開するとはとうてい思えんが……。

暮らしが板についたオレにとって、これは神の言葉に思えたよ。そのほかにも操作上のささやかな機能が用意されていて、とても遊びやすい環境になっている。ソフトハウスは優れたアーティストであると同時に、稲川淳二なみの腰の低さでゲームをつくってほしいものだ。稲川淳二といえば、彼は静岡県内のローカルCMでヒドイめにあってた。他人事ながら気の毒だ。

なんかホメッぱなしだったけど、さきにチラッとふれたとおり、全体的なシステムに目新しさがない点は好みのわかれるところ。ストーリー設定とかもありがちのよーな気がする。もう少し冒険してもよかったのでは？

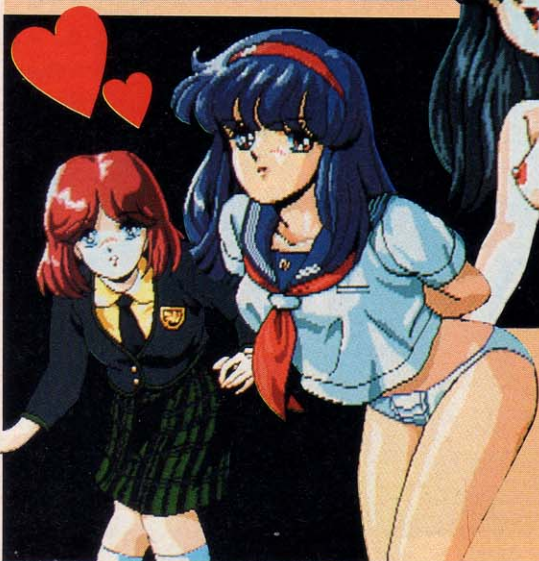
評/戸塚ぎーち
（空がしらんでゆく……）

5段階評価

もりけんのすけべで悪いかっ!!

1発当たれば大儲け！少ない元手で大きな利益、というわけで、今月のテーマはギャンブルだ……の巻

もう知っているかもしれないが、先日編集部が引っ越しをした。で、その結果、俺の席の後ろには誰もいなくなり、人通りもじつに少なくなった。これはつまり、俺にとっては最高の環境が整ったということなのだ。２月号を読んでくれた諸君ならわかると思うが、引っ越す前、後ろの席にはうら若き事務のお姉さん方が鎮座ましましていた。そんな状況で、ここのページに出てくるようなソフトを遊べるほどず太い神経を、俺は持ち合わせていない。この手のものは自宅でやらざるを得なかったのだが、これからは堂々と編集部でプレーできるというわけだ。隣に座っているへびちゃん(女性、独身)は、「ねぇ、毎日エッチなゲームやるの？　私、鼻血出ちゃうよ。」と、恐れているようだが、ま、慣れてしまえばどうってことないだろう。いやー、引っ越しってほんとうにいいもんだなぁ。

さて、お約束の前置きが終わったところで、本題に入るとしようか。今回は『天九牌』というソフトをとりあげてギャンブルの話をしてみよう。天九牌という遊びを知っているだろうか？　おそらく誰も知らなかったと思う。はっきり言って俺もこのソフトで遊ぶまで、そんなゲームが存在することは知らなかった。このゲームは中国で考案されたものらしい。ドミノ牌を使って遊ぶゲームなのだが、ドミノとはまったく違い、麻雀のように役を競う遊び方をするんだ。詳しいルールは省略するが、一言で言うとルーレット型のギャンブルゲームなのである。麻雀のように、こちらが頭を使って考えるという要素はまったくない。じつに単純明解だ。が、それだけにゲーム的にはあまりおもしろくない。はっきり言って自分の賭けた牌の役がどうなっているのか見ないことのほうが多い。いっそ、ゲームをじゃんけんにして野球挙にでもしてしまったほうがいいんじゃないかな？

古今東西を問わず、ギャンブルっていうのは盛んに行なわれてきた。ま、しかしギャンブルっていうのはなかなか思うようにいかないもんだね。俺もたまに馬券を買ったりするけど、ほとんど当たらない。必勝法っつーのがあると便利なんだけどねぇ。数撃ちゃ当たるってもんでもないし。どっかの村が、村起こし資金で国から貰った１億円で宝くじを買ったってこ

『天九牌』の特別版第２弾。９人の女の子と勝負をし、破産させて金を貸してあげると、額に応じて肌を見せる。登場する女の子は全員、制服着用。グラフィックが秀逸で、見るものの心をくすぐりなんどでも遊べること保証付き。ゲームはつまらないが買って損なし。

天九牌スペシャル 桃源の宴2

■スタジオパンサー　MSX2　価格3600円[税別](2DD)TAKERUで販売

とがあったらしいけど、結果はもちろん大損に終わったということだ。当たり前なんだよな。こういうものは大量に買えば買うほど損するようになってるんだからね。ギャンブルがどんなものであれ胴元が損をすることはないのだ。ためしにアメリカで行なわれているじつに巧妙な例を挙げてみよう。

胴元は3個のサイコロを持っていて、客は1から6までの好きな目に金を賭けることができる。サイコロを転がし、客の賭けた目がひとつだけ現われたら、賭け金プラスそれと同額の金を払い戻してもらえる。賭けた目がふたつ現われたら賭け金プラス2倍額の金が、3つとも賭け目だったら賭け金プラス3倍額の金が払い戻される仕組みだ。わかったかな？　サイコロで指定した目が現われる確率は6分の1で、それを3個転がすわけだから、確率は2分の1になるよね。2分の1の確率で2倍の金が手に入り、しかも2個、3個の目が出ればそれ以上の金が貰えるんだから客は絶対に損をしないように見えるんだけど、実際にはこれでも胴元が得をするようになっているんだな。どうしてかは自分で考えてくれ。俺は教えん。

ギャンブルっていうのは、特定のじつに少数の人間だけが、大儲けするところに魅力があるわけだ。でも、その少数の人間になり続けるのは、残念ながら不可能なんだよね。味をしめてはまり込むほど、どんどん損をしてしまう。キミたちも将来、ギャンブルをする機会があると思うけど、絶対にのめり込まないようにしてくれよな。ギャンブルなんていうものはコンピューターのゲーム中でするのが一番平和ですよ、ほんとに。

あーっ　はっはっはっ!!

3部作になる予定の小説風アドベンチャーゲーム。原画を担当したのは、その筋では有名なマンガ家、戯遊群である。シナリオはなかなかのものだが、ゲーム的な要素はほとんどないに等しいので、見るだけソフトだと納得しておかないと、目が点になるかも。

トリロジー

■ハード　MSX2　価格6800円[税別](2DD)

1度はヤりたい 名作ソフト選（5）

ときめきスポーツギャル

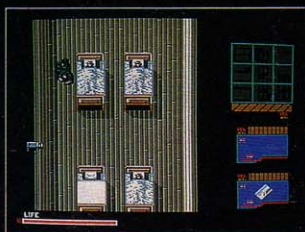
■ディー・オー　MSX2　価格5800円(Ⅰのみ7800円)[税別](2DD)

始める前にちょっと一言。イラスト募集の件なんだけど、一度も載せたことないから、うそだと思っているのかなぁ。でも、本気なんだよ。実際、少しは来てるんだけど、なんていうか、そのレベルがね……。だから、今、ちょっといい作品が届いたらすぐに採用してしまうぞ。もちろん採用者には図書券もあげるし、すけべなおまけもつけてあげよう。今がチャンス！　どんどん応募してくださいな。あて先は人生相談のページに書いてあるのとおなじところでオーケーさ。よろしくね。

では、始めるとするか。今回紹介するのは『ときめきスポーツギャル』っていうクイズ形式のゲームだ。俺はこのゲームを最近入手したんだけども、これがけっこうよかったんだな。ゲーム内容はいろんなスポーツをやっている女の子が出てきてそのスポーツにちなんだ問題に答える、という単純なものなんだけど、グラフィックのセンスがいいんだよなぁ。女の子たちがスポーツを楽しんでいる姿がじつにいきいきと描かれていて、ゲーム中に爽快感みたいなものが漂っているんだ。クイズに正解すると当然すけべな絵に切り替わるわけだけど、それも運動で流した汗を洗い落とすために、お風呂に入っているところだったり、着替えているところだったりするわけ。まぁ、怪しいことをしているシーンもありますけどね。しかし、エロマンガではありがちな、スポーツの道具を使ったりしていないところに好感が持てる。陰湿になりがちなすけべソフト界に光明をもたらすゲームだぞ。

「ソリッド スネーク」に再び指令が発動された。
「潜入作戦」独特の緊張感と臨場感が、全身に波状襲来。
ゲームの世界に、能動的体験を出現させた
リアルストーリー＆リアルシーン。
「メタルギアワールド」が、再び挑発する。

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE™

ソリッド スネーク　メタルギア2

MSX2 MSX2+ 対応　SCC 搭載　4M ROM/　7月20日発売　7,800円(税別)

●コナミ週刊テレホンサービス実施都市【北海道地区】札幌(011)241-4900【東北地区】青森(0177)22-5731 秋田(0188)24-7000【関東地区】東京(03)262-9110【北陸地区】新潟(025)229-1141【関西地区】大阪(06)334-0399【四国地区】松山(0899)33-3399【九州地区】福岡(092)715-8200 大牟田(0944)55-4444 志布志(0994)72-0606 鹿屋(0994)44-3977以上、全11局ただいま開設しております。

潜入と破壊の美学。

無法者伝説。

アウトロー

天下を騒がす好漢・無頼漢・美女・毒婦…。108人の魔星が揃い、腐敗政治の悪を糾す!
火計・妖術飛び交う戦場で、反骨の英雄達が繰り広げる、驚天動地の一大活劇。

[水滸伝]

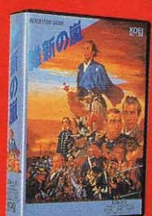
天命の誓い

●MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円
withサウンドウェア:14,200円/12,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)
●ガイドブック:910円(税込)
●サウンドウェア CD:H29E-20003:2,987円(税込)/
CT:26CE-1003:2,678円(税込)

信長の野望 戦国群雄伝

●MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円
withサウンドウェア:14,200円/12,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)/ガイドブック:910円(税込)
●サウンドウェア CD:H29E-20001:2,987円(税込)/CT:26CE1001:2,678円(税込)

維新の嵐

●MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円
withサウンドウェア:14,200円/12,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)
●サウンドウェア CD:H29E-20004:2,987円(税込)/CT:26CE1004:2,678円(税込)

信長の野望 全・国・版

●MSX2(ディスク版):8,800円
MSX2(4メガROM版)/MSX(2メガROM版)
ファミコン:各9,800円
●ハンドブック:1,860円(税込)
ガイドブック:910円(税込)

三國志

●MSX2(ディスク版)/MSX(2メガROM版):
各12,800円、MSX2(4メガROM版):14,800円
ファミコン:9,800円
●ハンドブック:1,860円(税込)
ガイドブック:910円(税込)

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

●MSX2 (ディスク/4メガROM版)/
MSX(2メガROM版)/ファミコン:各9,800円
withサウンドウェア:12,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)
ガイドブック:910円(税込)
●サウンドウェア CD:H29E-20002:2,987円
(税込)/CT:26CE-1002:2,678円(税込)

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎044-61-1100(パソコン専用)・☎044-61-8000(ファミコン専用)
■お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。
尚、書籍、サウンドウェア(CD/CT単体)は取扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
■MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
■価格には消費税は含まれておりません。

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044-61-6861代

THE LINKS発
時遊空間行き—。

今、キミが手にしたのは、
時遊空間行きの定期券。
もちろん、定期券だから、
いつでも好きな時間にtripできる。
キミは、どのSTATIONに途中下車するか!?

打ち込みいらず、らくらくダウンロード。"オリジナル・ゲーム・ライブラリー"をつくっちゃお。

なんたって読者投稿ソフトのスグレもの100本が勢揃いだから、見逃せないよ。もちろん、ダウンロードだから、面倒な打ち込み作業とはおサラバで、キミはらくらくゲームプレイできるってわけ。
このチャンスに自分だけの、オリジナル・ゲーム・ライブラリーをつくって、コレクションを充実させよう。
この夏、THE LINKSでは、マイコンBASICマガジン別冊「MSX・MSX2プログラム大全集」IとIIに掲載のソフトを一挙にダウンロードサービス!

■ゲーム・ライブラリー
「MSX・MSX2プログラム大全集I・II」から100タイトル
■ゲームプラザ MSX FAN/MSXマガジン/BASICマガジン
■ネットワークAVG ファーブル/キャロット
■ミッドナイト・ラリー DATE/毎週火曜日

出会いがいっぱい待ってるよ。

ドキドキ、ワクワク"遊コミュニケーション"。THE LINKSのネットワーク内には、ドキドキ、ワクワクのプレイゾーンや出会いのシーンがいっぱい!
番組型プログラム「チャンネル0」では、"ウルトラ競馬大会"やテーマを決めたチャットイベント、また、好奇心いっぱいの女の子たち「レモン探偵団」も、楽しいオシャベリタイムを待っています。THE LINKSネットワーク内でステキな友だち(うまくいきゃ恋人!?)をみつけられる「会員プロフィール」は、顔写真のダウンロード・サービス付きで話題の的! 相手の顔がわかると、親しみも倍増だから、うれしいね。

■ウルトラ競馬大会 DATE/毎週水曜日
THE LINKSから迷馬たちが出走。
手に汗握るレースが始まるよ。
■チャット・イベント DATE/毎週
テーマを決めたチャットで、楽しくオシャベリ。ちょっぴり本音も飛びかったり……。
■レモン探偵団チェック
■Lemon Sight DATE/毎月
Cuteな女の子雑誌「Lemon」の愛読者がTHE LINKSのネットに集合。BBSやチャンネル0のメニュー内で、好奇心いっぱい待ってます。
■会員データベース
住所・年齢・性別・趣味などの検策項目を使って友だちをみつけよう。顔写真をホストコンピュータに登録、転送サービスができるのが目玉。

THE LINKS NET
'90 SUMMER
TRIAL
CAMPAIGN

トライアル・キャンペーン

モデムプレゼントにゲームトライアルカードもついてくる!

'90年夏のキャンペーンプレゼントは、スゴイぞ! 読者のみなさん、先着100名様に、THE LINKS専用モデムをMSXマガジンからプレゼント。このモデムプレゼントに当選された方は、月間基本料金500円の6カ月分、3000円の前払いのみで、THE LINKSの会員として、6カ月間アクセスできるんだから、これを逃すテはないよ。
さらに、キャンペーン期間中の特典として、入会後6カ月のあいだ、月間基本料金を超えるアクセス時間に使っていただける、アクセス・トライアルカードが付いています。

キャンペーン期間/1990年7月末まで

入会費、年会費は一切不要。6カ月終了後も、毎月の基本料金をお支払いいただければ、継続して会員扱いとなります。

角の申込み券をハガキに貼ってザ・リンクスまで送ってネ!

申込MM7

ガルルルッ
GARRRR…
パフパフッ
PUFPUF…
300種類のプログラムが身につくぞッ。
ガルルルッ………
暗号の作成・解読やコンピュータ占い、スポーツの勝敗予想などのゲームが、うんと楽しめてガルルルッだぜッ、と。
パフパフッ………
ベーシック言語はばっちり学べるし、グラフィックスは自由に描けるしで、文句なくパフパフッ!ものだよッ、と。
ターボパワーのパソコン講座で、友だちに差をつけろ!!
短期間でベーシック自由自在。
キミも明日からパソコン博士。
ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが「あれよあれよ」というまに身につくパソコン講座。300種類のレッスンをひとつひとつこなしていくうちに、いつのまにかヒットポイントが上がっていくようなもの。ベーシックはもちろん、プログラムの設計やグラフィックもクリアーできるんだ。MSX対応のパソコン講座でコンピュータ自由自在だ。 今すぐチャレンジしてみよう。
すぐ書け、よく書け、ハガキ出せ!
びっくりするほど役立つ案内資料をもらっちゃおう。すぐに送るよ。
案内資料
無料送呈!
左のハガキを今すぐポストへ!
文部省認定通信教育
パソコン講座
(財)電子技術教育協会
〒169東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎03(200)5713

人類は、このゲームを遊ぶために38億年かけて進化してきた。

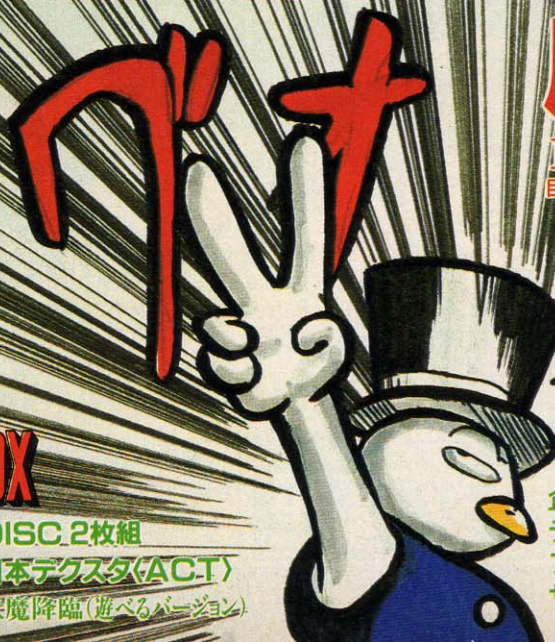
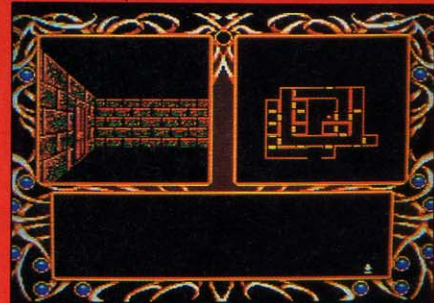
のーみそコネコネ
COMPILE

1990年、コンパイルが社運をかけて、この世に問う超大作!
4ビット・サンプリングを使用して、はっきりとした声で、歌って叫んでしゃべりまくるMAGICAL VOICE RPGが誕生!
自動マッピングシステム、片手でできるシンプルな操作性、退屈なレベル上げ不要、個性を持つ敵との戦闘、スピーディーな展開…と…、楽しさのためにありとあらゆる手をつくしたRPGだ。

オマケは、豪華オリジナル・カラー・カードゲームだ!!

DISC4枚組　1990年6月20日(水曜日)

定価8800円外税方式 新発売!!

MSX2 MSX2+ VRAM128K ●MSXマークは、アスキーの登録商標です。

▶STAFF
猫庭王　米光(企　画)
氷樹　むう(デザイン)
たつき・けい(プログラム)
MAITO'S(サウンド)

Disc station

■アリスソフト/D. P. S.
■徳間インターメディア/シェナンドラゴン
■コンパイル/魔導物語1-2-3(遊べるバージョン)

ディスクステーション7月号

月8日㈮絶賛発売中!DISC 2枚組1940円
(外税方式)

MSX2 MSX2+ 2DD ♪ VRAM128K

社員大大大募集!!

今、コンパイルは、優秀な人材を切に求めている。プログラマーは、もちろんのこと、コンパイルの「のり」が解るサウンドや、今求められているイラストなんかが書けるデザイナー、会社運営は、まかせて!の総務する人。アイデアの泉を自負する企画屋。取説やパッケージをもっと面白くできるぞ!という広報マン等。増大するユーザーの要望に我こそは、と手腕を振るってくれる貴方に、是非来てもらいたいぞ! 詳しくは、右下の住所まで、お問い合わせ下さい。

バックナンバー

表示価格に消費税は含まれていません。

3号~4号	1980円	DSSP　春号	3980円
5号~7号	1940円	初夏号	4800円
ニューDS1月号CD付	2900円	夏休み号	3880円
2月号~6月号	1940円	秋号	3880円
DSDX#1	3880円	クリスマス号	3880円
		アレスタ	6800円
新・魔王ゴルベリアス	7800円	アレスタ2	6800円

DS#0~6春号は、TAKERUでも買えます。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋消費税分3%と送料210円(速達なら420円)を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名など、必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK、あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけです。

株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交210号
PHONE (082) 263-6165 (ユーザーテレホン)

地域	店名	電話
札幌	そごう電器YES 5F	(011)214-2550
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ杉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップ ジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03) 255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03) 255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03) 251-1464
	サトームセン本店 5F	(03) 253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03) 258-3711
	コム本店	(03) 251-1523
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
新宿	ラオックス新宿店	(03) 988-8666
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03) 988-0020
	ビックカメラ池袋北口店 4F	(03) 988-8666
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03) 496-4141
	ビックカメラ渋谷店A館 6F	(03) 477-0002
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03) 708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ館	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1634
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
	エイデンメディア大須	(052)242-8591
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
	J&P阪急三番街店	(06) 374-3311
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館バレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

タケルでしか買えない!!

SUPER 大戦略 マップコレクション
タケルバージョン

好評発売中!!
価格¥3,500(税込
開発/マイクロキャビン
機種/MSX2/2+

「SUPER大戦略」のオモシロサがこいつで80倍!

『SUPER大戦略』を知ってるかい? そんなこと聞くのは絶対ヤボだね。すべてのゲームメディアを制覇したと言ってもウソではない大戦略シリーズだものね。その『SUPER大戦略』がまたまた新たに新世界を展開するのだ。それがこのマップデータ集『SUPER大戦略 マップコレクション ——タケルバージョン——』。難解で変化に富んだ独創的なマップを約80種収録。『SUPER大戦略』を攻略し終ったユーザーにも新たに楽しんでもらえるのだ。

※このソフトをプレーするにはスーパー大戦略(©システムソフト ©マイクロキャビン)が必要です。

麻雀狂時代 SPECIAL PART II〈冒険篇〉

好評発売中
価格¥4,900(税込
開発/マイクロネット
機種/MSX2/2+

序章は終った。そして今、冒険が始まる。

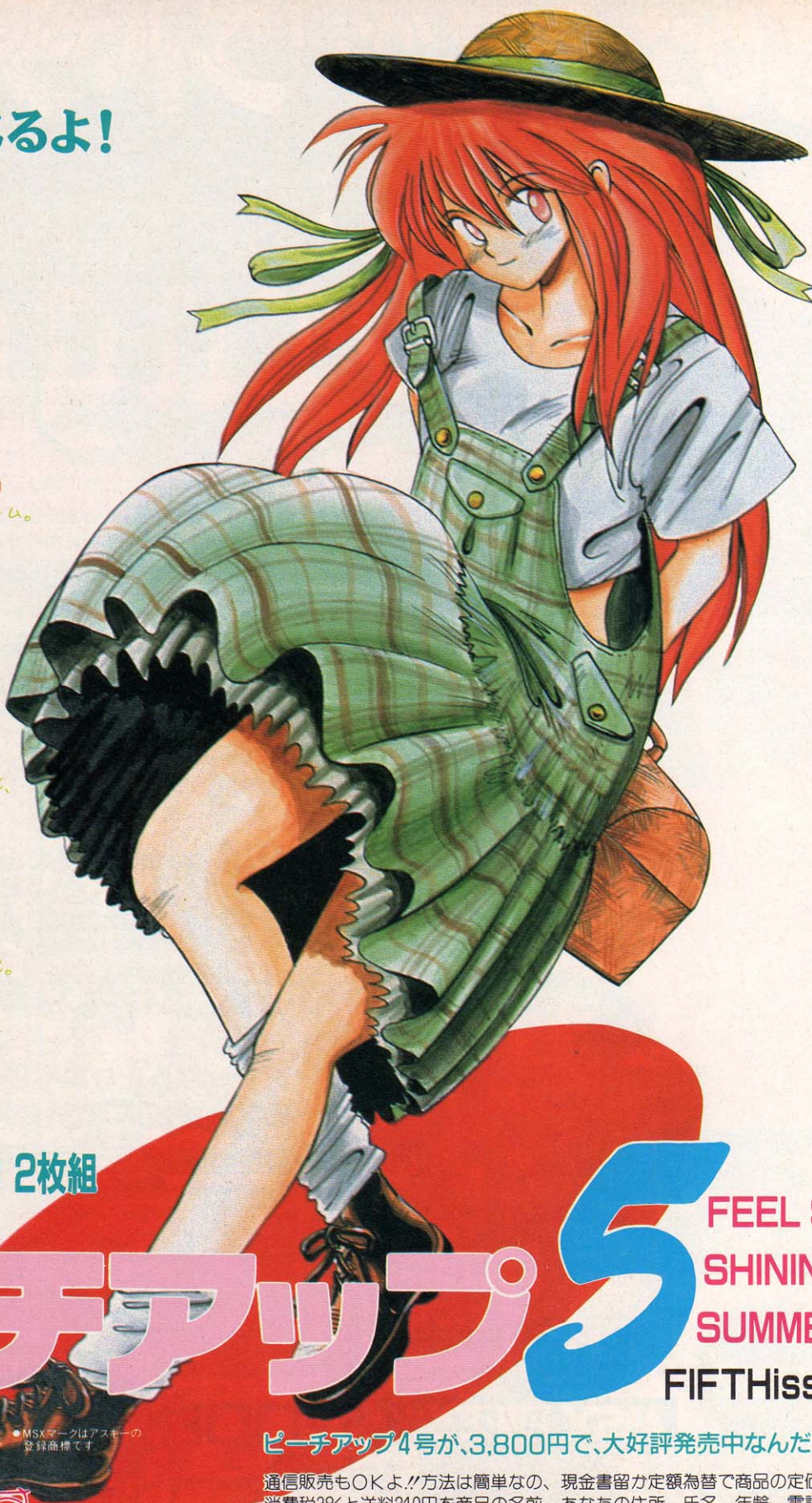
**前作をプロローグに
繰り広げられる麻雀大活劇
ロマンチックアドベンチャー物語。**

物語は、前作「麻雀狂時代SPECIAL」での舞台になった、とある町の片隅で行われた麻雀大会から始まる…君は、強豪M・カトーに打ち勝ち、決勝へのチャンスを手にするが、一緒に大会を勝ち抜き応援席で見てくれたはずの、今日子ちゃんがいない!? 今日子ちゃんを救い出すことができるのか…… 雀荘の2人対局麻雀は、前作と同じく7人の女雀士の中から好きな3人をセレクトして、半荘勝負です。もちろん、思考ルーチンは前作以上に強化してあるし、雀卓を囲んだ雰囲気も再現してあって、臨場感たっぷり。強豪連に勝ち抜き、今日子ちゃんを助け出せ!

天九牌 Special 桃源の宴2 女子高生編

好評発売中
機種 MSX2/2+
価格¥3,600(税込

とってもピーチなディスクマガジン
ピーチなキスで、
空を飛べるよ！
安田桃子です。
髪をみじかく切ったので、
男の子(ボーイッシュ)みたいになりました。
失恋？
とか、友達にいろいろ聞かれるけど、
理由なんかないよ。
ただの気分転換！
さて、ピーチアップ5号の
素敵な内容を紹介するね。
『女子寮めぐり・シーソーでぺろんちょ』
シーソーを使って女子寮で×××なゲーム。
あ！忍び込んで、そんなことしちゃ、
いけないんだよ。
『アウターリミッツ』は本格派RPG。
でも、ちゃんと、うっふん、あっはん、
もあるそーです。
お先に初体験のコーナーは、
エルフの『FOXY』だよ。
血液型を教えてって、ハガキが来たので、
おしえたげるね。
AB型の双子座だよ。
きみとの相性はどうかな。
またおハガキちょうだいね。
そうゆうことで、
女の子は大切にしなくっちゃ、だめだぞ。
じゃ、またね。
7月25日(水)
3,800円 DISC 2枚組
(表示価格に消費税は含みません)
ピーチアップ 5
FEEL SO
SHINING
SUMMER
FIFTHissue
MSX2 MSX2+
2DD
VRAM128K
●MSXマークはアスキーの登録商標です。
ももの木はうす
〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722(27)7765
ピーチアップ4号が、3,800円で、大好評発売中なんだって。
通信販売もOKよ.!!方法は簡単なの、現金書留か定額為替で商品の定価＋
消費税3%と送料210円を商品の名前、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号
機種名を書いたものと一緒に送ってね。大至急、商品を送るワ.!!
PU創刊号/PU2〜PU4ー3,800円 消費税別

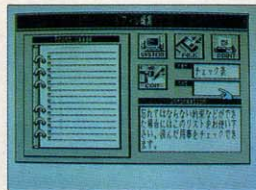
ASCII SOFTWARE

キミは学校戦士になる…?

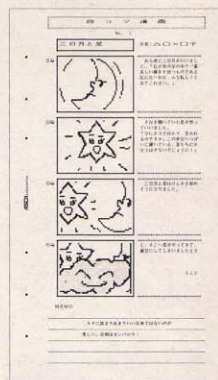
今、企業戦士(スーパービジネスマン)の間で使われているシステム手帳。その※フォーマットを印刷できるソフトがこの『かんたん手帳リフィルくん』だ。
リフィルくんにはビジネスで使うような実用的なものから、思わず学校で遊んでしまいたくなるような楽しいものまで実に64種のフォーマットが用意されている。
さらにマーク機能によりデータベースソフトとしても使える

※フォーマット……構成、書式、形態

リフィルくんで作ったシステム手帳。キミは学校戦士になる…?

まじめなリフィルくん　週間スケジュール表

ビジネスマンの手帳はいつも仕事のスケジュールでいっぱい。たいていの人は明日の仕事の予定や取引き先との会合、会議などビッシリ予定が記されている(?)わけだ。そこで、キミにもぜひ週間のスケジュールをつけることをおススメする。たとえば今週の友達との遊びの約束やクラブ活動、中間テストや期末テストを予め記入しておけば約束を忘れることもなく、また毎日計画的に勉強ができ、よい結果が得られる(?)というわけだ。

おもしろリフィルくん　四コマまんが

最近、はやりの四コマまんが。ボクも作ってみたいんだけど絵が書けないしなぁ…なんて悩んでるキミ!
たとえ絵がヘタでもリフィルくんの機能を使えば、お絵かきツールなどでパパっと書いた絵があっというまに四コマまんがに!
いまや"手帳の中にも四コマまんが"の時代です!

かんたん手帳リフィルくん

■対応機種:MSX2 [MSX2+も可](V-RAM128K)
3.5-2DDディスク+1メガROM

新 発 売　定価9,800円

※漢字・ひらがなの入力にはMSX-JEが必要です。※24ドット以上のMSXプリンタが必要です。※マウスがあればより快適に操作できます。

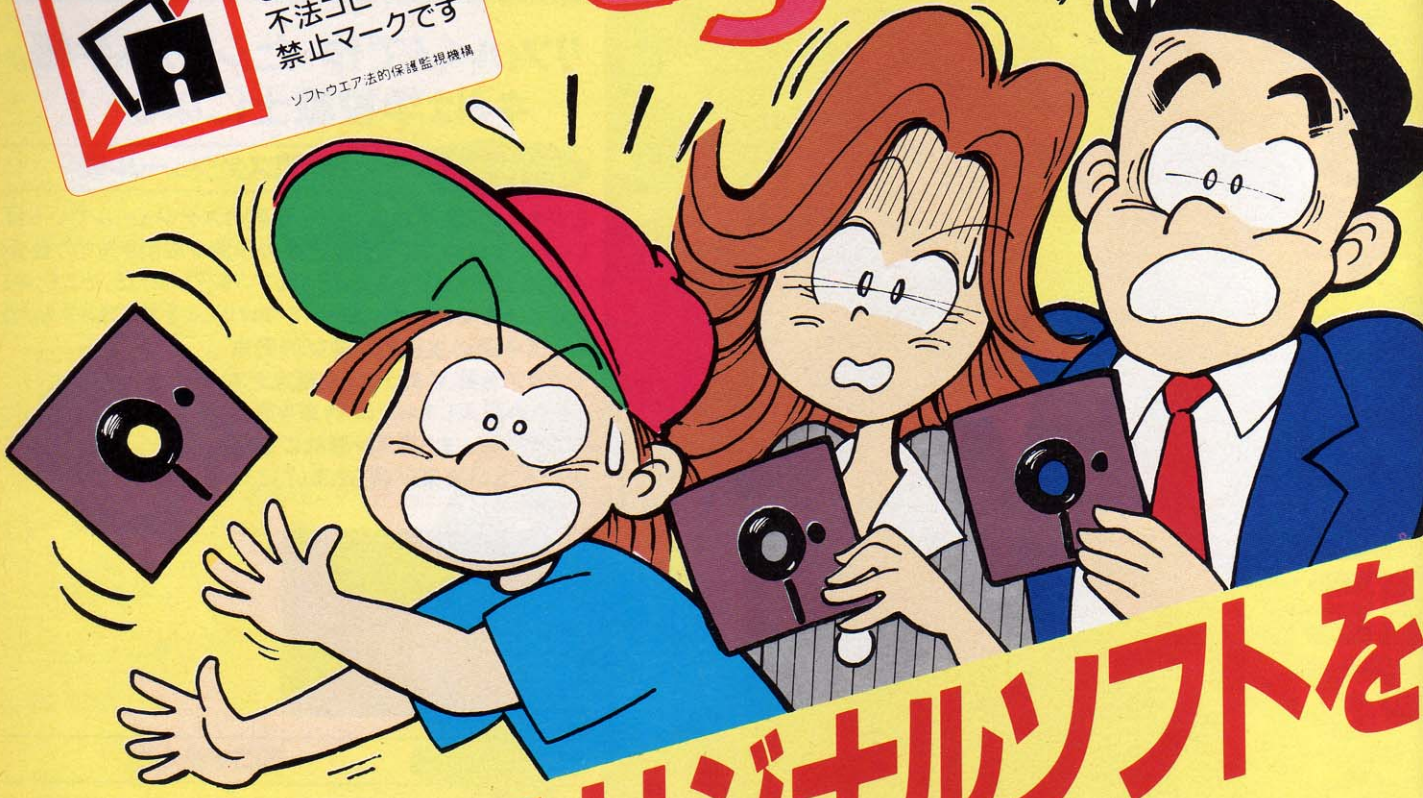
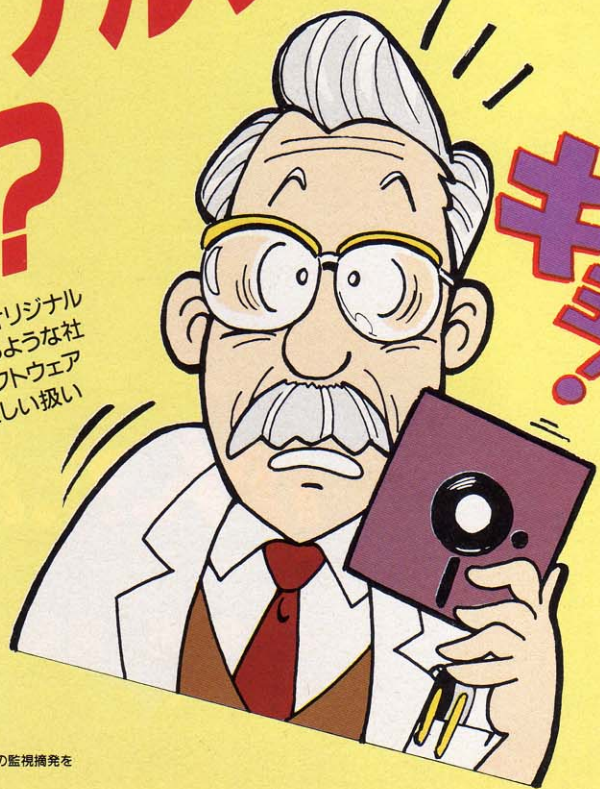
うれしい♥システム手帳つき

(表示価格には消費税が別途付加されます。)

対応MSX-JEハードウェアー覧(1990年5月現在)
○MSX2 MSX2+ ●パナソニック FS-A1WX, FS-A1WSX, FS-4600F　●ソニー HB-F1XDJ, HB-F1XV
○カートリッジ ●パナソニック FS-SR021　●ソニー HBI-J1　●HAL研究所 HALNOTE　●アスキー MSX-Write, MSX-Write II

MSXはアスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

コピー禁止マーク
ソフトウェア著作権者はバックアップ以外のコピーやレンタル・中古品販売など疑似レンタルを認めません。
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
えっ
ギョ!
あなたはオリジナルソフトを持っていますか?
あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはずです。著作権法では、オリジナルを持っている場合に限ってバックアップを認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむつかしくなってしまいます。ソフトウェアの権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えてみました。
ソフトウェア法的保護監視機構とは? 本機構は、コンピュータプログラムの著作権者の権利を保護するために、知的財産権の侵害行為の監視摘発を行い、コンピュータプログラムの著作物の公正な利用の円滑化を図り、もってコンピュータ文化の発展に寄与することを目的とする団体です。

ユーザーからのQ&A

Q パソコンソフトは高いから、レンタルで借りたいんだけど、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの？

A. まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ（映画）や、レコード（歌手）は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。

Q パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね？

A. 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。

Q 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。

A. お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。

Q ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買わされない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

A. そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。また不正コピーは罰せられます。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
㈱インターコム
㈱ウィンキーソフト
㈱ウルフチーム
ヴァルソフト販売㈱
エー・アイ・ソフト㈱
㈲エーシーオー
㈱エー・エス・ピー
エスエイティーティー㈱
㈱エス・シー・アール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
㈱エム・エー・シー
㈱エルム企画
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
クリスタルソフト㈱
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱ケーピーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱神津システム設計事務所
㈱構造システム
コナミ工業㈱
㈱コンパイル
㈱ザイン・ソフト
㈱シャノアール
㈱シーアンドシー
㈱CSK
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジーエーエム
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
日本ワードパーフェクト
シェラオンラインジャパン㈱
㈱ケーエスピー
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピュータセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウィング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
ダットジャパン㈱
大学生活協同組合東北事業連合
㈱ダイナウェア
㈱チャンピオンソフト
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
テックソフトアンドサービス㈱
㈱テクノソフト
㈱ティアイエス
テーピーソフト㈱
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈲東亜コンピュータープラザ
㈱クレオ
東峰通商㈱イーストキューブ
㈲コマキシステム研究所
ダイナミック企画㈱
徳間書店インターメディア㈱
㈱ニデコ
日本アシュトン・テイト㈱
日本SE㈱
㈱日本科学技術研修所
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本ソフトバンク
㈱日本テレネット
日本テクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱ビッツー
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
ビーシーエー㈱
㈱日立ハイソフト
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
㈱フェザーインターナショナル
FAシステムエンジニアリング㈱
富士ソフトウェア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業タケル事務局
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
ボーステック㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱

森本紘章顧問弁護士

〈90.5.23現在〉

5月23日現在、141社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化をはかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です ソフトハウス間の強い提携があれば、不正コピーは必ず防止できるはずです

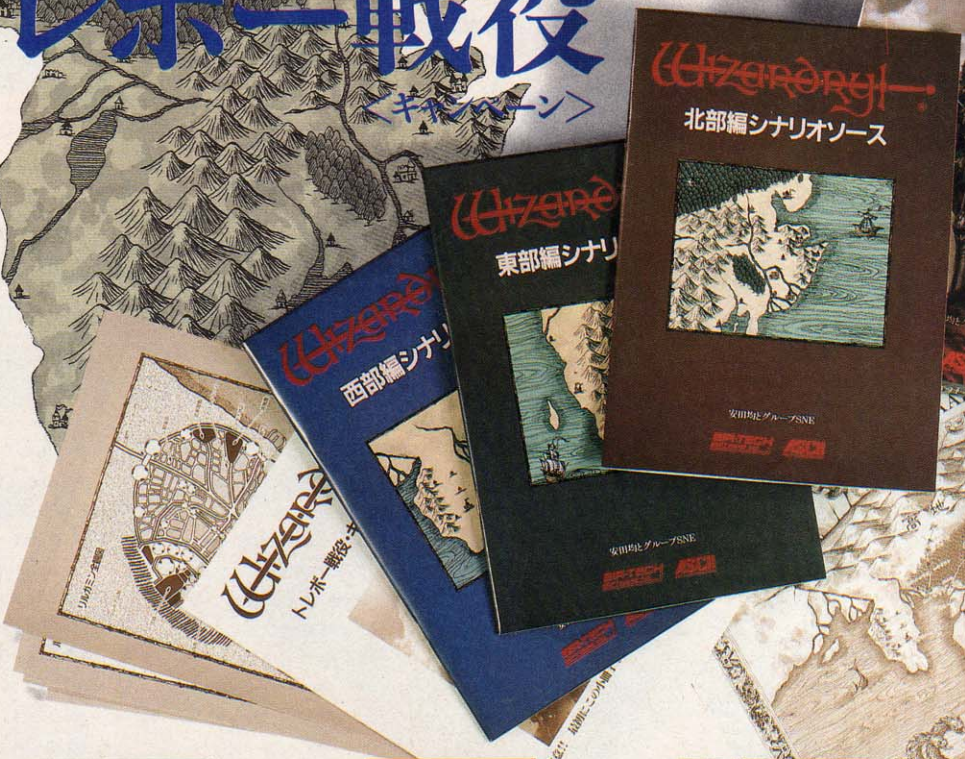
ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
担当　久保田
TEL 03(5276)1648(代表)

ソフトウェア法的保護監視機構
社団法人 日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29 紀尾井ロイヤルハイツ

トレボー戦役
＜キャンペーン＞

ウィザードリィロールプレイングゲームの最新作は、なんと３冊のシナリオブックが入った豪華なボックス版だ！　同一のキャラクターを使って、連続シナリオをプレイするための大キャンペーンゲーム用のシナリオなのだ。そこでタイトルも「トレボー戦役＜キャンペーン＞」となったわけだ。狂王トレボーが巻き起こした戦乱の中で冒険者が出会う事件の数々！
豪華マスタースクリーンがついて、このボリューム。待たせたかいはあったぞ。

定価 5,800円

サプリメント０２
ノームの黄金を求めて
定価 3,000円

サプリメントの第２弾が、この「ノームの黄金を求めて」だ。今回はノーム族に伝わる黄金伝説を題材に、一人の英雄にまつわる秘話が展開する、というストーリー性にあふれたシナリオが載っている。さらに、お楽しみはひかえている。待望の新モンスター・リストが、コンピュータ版「リルガミンの遺産」を題材にしたシナリオと共に掲載されているのだ。もちろん、人気の高い矢野徹作によるウィザードリィ小説の第２弾も載っているから、安心してほしい。

サプリメント０１
ダロスの盾
定価 3,000円

WIZ-RPGをさらに楽しみたいという人のための設定資料集が、サプリメントだ。タイトルになっている「ダロスの盾」とは、野外における冒険を中心にしたミニ・キャンペーン・シナリオで、ゲームを進めながらドワーフ族の生態も知ることができるという、すぐれたものだ。さらに、このサプリメントは雑誌形式になっていて、小説や世界設定などの読物も満載されている。なかでも注目は安田均の手による一人プレイ・シナリオ「ワードナの帰還」の掲載だ。

ウィザードリィロールプレイングゲーム
基本セット
定価 5,200円

テーブルトーク版ウィザードリィを楽しむためには、この基本セットがまず必要だ。文字どおり基本中の基本というわけだ。だが、ルールしか入っていないなんて、ケチなことはしない。箱の中には、「狂王の試練場」「スポンサーはボルタック」「黒き水晶の花嫁」という３本のシナリオが入っていて、ゲームに馴れていない人でも、すぐにでもゲームを始めることができるようになっているのだ。戦闘ボードなどの付録も充実の、買って損をしないお奨め品だ。

表示価格には消費税が別途付加されます。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル （株）アスキー書籍営業部 TEL(03)486-1977

株式会社アスキー

ここほれ、
デルファイ。

MSXで話ができる。

好評発売中

［エムエスエックス ターム］
MSX-TERM

価格12,800円（送料1,000円）

MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。エディタなど、多彩な機能を装備しています。

MSX-TERMは各種パソコン通信へアクセスするための高機能通信ソフトウェアです。電話帳ファイルによるBBSへのオートログインや画面から消えてしまった文字を再表示させるバックスクロールモード、文書を編集するエディタなどの強力な機能を備え、快適なパソコン通信を可能にします。

主な特長/■インターレスによる漢字40文字×25行表示。■エディタ機能：通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、逆スクロールバッファからのカット&ペーストができます。■逆スクロール機能。■自動運転に便利なマクロ実行機能：MSX-TERM言語により、オートダイアル、オートログイン、自動運転ができます。■プロトコル通信：XMODEMに加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTransIt2をサポート。■MSX-JE対応。■日本語MSX-DOS2対応。

対応機種：MSX2、MSX2+ 対応OS：MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
メディア：3.5-1DD（2DDのディスク装置でも読み書き可能）
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

好評発売中

［ハードディスク インターフェイス］20MB、40MBハードディスクに対応
MSX HD Interface

価格30,000円（送料サービス）

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、高速で大容量のメディア（HD）をサポート。MSX2、MSX2+ 対応

MSXでハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。パソコン通信の記録やPDS（パブリック・ドメイン・ソフトウェア）を大量に保存しておくのに便利です。

▶HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み、お問い合わせは、㈱アスキー直販部（TEL.03-486-7114）までお願いいたします。

対応機種：国内製品8社22機種のハードディスク（20MB、40MB）で動作しますので、お問い合わせ下さい。

好評発売中

MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使え、大容量メモリをサポート［ニホンゴ エムエスエックス ドス2］
日本語MSX-DOS2

■日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵 価格34,800円（送料1,000円）●256KB RAM内蔵ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）●マニュアル一式 MSX2、MSX2+
■日本語MSX-DOS2 価格24,800円（送料1,000円）●ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）●マニュアル一式●RAM128KB以上搭載の MSX2 専用
▶対応機種（ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS 805/128、YIS 805/256）

新PDTシリーズも好評発売中（MSX-DOS2専用）

MSX-DOS2 TOOLS
［エムエスエックス ドス2 ツールズ］
価格14,800円（送料1,000円）

MSX-S BUG2
［エムエスエックス エス バグ2］
価格19,800円（送料1,000円）

MSX-C Ver.1.2
［エムエスエックス シー バージョン.1.2］
価格19,800円（送料1,000円）

●このページの表示価格には、消費税は含まれておりません。

■カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 **株式会社アスキー**

MSXゲーム徹底解析

今月も大作のRPGやシミュレーションがめじろおし。でも、ゲームばかりやってるのはいけません。これからは勉強やゲームやスポーツ、何でもトライしてみよう。

スナッチャーの秘密が明かされる

SDスナッチャー

■コナミ　MSX2　9800円［税別］（2DD、SCCカートリッジ付き）

今月の徹底解析では、ゲーム中盤から終盤までのストーリーを一気に紹介する。キャラクターはSD化されたけど、シナリオは前作よりもシリアス。『スナッチャー』でわからなかった数々の謎も、ゲーム終盤になると次第に明らかにされていくぞ！

真の敵、スナッチャーと最初の接触

サウス・ダウンタウン

先月はセンタープラザで情報屋のナポレオンを捜すまでを紹介した。ナポレオンはショーパブ、アウターヘブンにいるんだけど、映画館のCMで彼の姿を確認してからでないと自分の正体を明かしてくれない。３Ｄメガネを手にいれてから映画館に行こう。ナポレオンからはジャンを殺した犯人、バラン・パーネットについての手がかりを教えてくれるはずだ。

バランはスナッチャーに占領された街、サウス・ダウンタウンに住んでいる。スナッチャーの部下であるクリーチャーがウヨウヨいるけど、こんなところでも人々はこっそりと暮らしている。市公認のカジノ、ダイス・シェーカー。何でも屋のジョイ・ディビジョン。そして、バランがよく出入りしていたというスナック、ランド・シャフトにも足を運んでみよう。

↑やっぱりナポレオンもSD化されてます。QUEEN病院の情報も聞けるはずだ。

↑ダイス・シェーカーにバランのことを知っているミユキという女性がいるぞ。

ナガタ町8丁目、バランのマンションに潜入

ダイス・シェーカーにいるミユキからバランのマンションの場所を教えてもらったら、さっそくマンション内を調査してみよう。敵クリーチャーは強めなので、いったん本部に行って武器や弾を補充してくるのもいい。２階の通路の奥にはクリーチャーに襲われているひとりの女性がいるから、助けてあげること。彼女はバランの正体を知ったため殺されそうになったらしい。

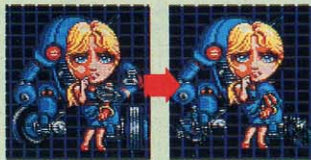
彼女を助けたあと、今度はバランのいる地下室につながる扉を開けに行くのだが、またもやそこには敵クリーチャーが！　人質になった彼女を傷つけずに助けだせ。

←ＣＤラジカセの看板は街の北東だ。

←敵に囲まれてた！もちろん助けだせ。

←バランのいる地下室。ロボットの腕の部品など、あやしいものがいっぱい。
↓ギリアンを襲う凶悪クリーチャー。助けてくれ！

check! 人質を盾にするクリーチャーへの対処

JUNKERは絶対に人を傷つけてはならない。弾が一発でも人に当たったらゲームオーバーになってしまうので、ここは慎重にサーキット・キラーで動きを止めてから助けだそう。

↑では具体的な攻略。まずサーキット・キラーで動きを止め、脚部を破壊。動けなくして腕の部分を壊し、人質を逃がす。

check! ファーストコンタクト"スナッチャー"バラン

最初にギリアンが戦うスナッチャー、バラン。バランは人間の姿を装ってはいるが、強さは圧倒的。ボムを使って一気に倒すか、口の部分を集中的に狙うこと。

ランダム・ハジル

バウンティー・ハンター（賞金稼ぎ）。スナッチャーを３体も処理している凄腕ハンターだが、いまだ謎の多い男である。

“ヤハウェの選民”なる謎の宗教法人の調査を開始

ノース・ダウンタウン

地下室にいたバランは、ある程度ダメージを受けるとすぐに逃げてしまう。もちろんギリアンはそのあとを追跡するわけだが、そこでちょっとした敵のワナにはまってしまうだろう。しかし、ここで登場するのが頼もしい助っ人、バウンティー・ハンターであるランダム・ハジル。この出会いにより、ランダムとギリアンは相棒兼ライバル的存在となっていく。

バランの逃げた先はダイス・シェーカーの奥にあるVIPルーム。この部屋の扉を開けるには、スロットマシンの目をそろえなければならない。何とか部屋に入ると、中では傷を負ったバランと中国人らしき男が話をしていた。

⬆隠し通路の中には、経験ポイントを大量にくれる敵がいる。レベルアップに最適だ。

⬆神体であるスカル・スパイダーが奉られた宗教法人“ヤハウェの選民”の教会入り口。

バランを倒すと、残骸からスカル・スパイダーの紋章が入った指輪が手に入る。本部で調べておこう。またランダムからはバランの地下室にあった金庫の裏に、隠し通路があることを教えてもらえる。

スカル・スパイダーに見え隠れする、スナッチャーの影……

隠し通路を抜けると、そこはノース・ダウンタウンだ。ただし、出口は２つある。左側の出口がジョイ・ディビジョンPART３前、右側の出口は“ヤハウェの選民”教団の教会前だ。ここのジョイ・ディビジョンに行くのは面倒だけど、アイテム類がすべて本部の半額で買えるという安さが魅力である。

ロブ&リサ

⬅兄を想う誠実そうな雰囲気にギリアンも……。

街の人の話をだいたい聞き終わると、ギリアンはロブとリサという若いカップルに声をかけられる。彼らの話によると、ロブの兄である教祖のウェズリーはすでにスナッチャーにスナッチされてしまったと言うのだ。うーん、いかにもそう見えるんだけどねえ……。

⬆ウェズリーを倒すことをロブたちに告げると、祭壇前まで案内してくれる。

ウェズリー・クランプトン

宗教法人“ヤハウェの選民”の教祖。ロブによると、すでにスナッチされているというのだが、じつは人間である。ただ、ギリアンに敵意を持って襲ってくる。

JUNKERを解任されたギリアン、変装して教団に潜入する

ロブの言うままにウェズリーと戦ったギリアンだが、何かおかしい。あまりにあっけなく倒せてしまったのだ。それもそのはず、倒したウェズリーを調べてみると、彼はスナッチャーなどではなく、正真正銘の人間だったのだ！

⬆規範を破りクビになったギリアンに、局長は厳しい。

JUNKER５カ条第２項により、ギリアンはこの瞬間からJUNKERとしての権利を剝奪されてしまうのだ。もちろん本部に戻ると装備、武器、メタルは没収されてしまう。

しかし、どうもこの一件はあのふたりにはめられたような気がする……。そう思うギリアンだが、JUNKERを解任させられてしまった自分には何もすることはできない。そんなギリアンを待ってくれたのは、やはりもと妻のジェミー。スナッチャーのワナであったことを証明すれば復職も可能よ、となぐさめてくれる。ここはジェミーの知恵を借りて行動してみたら？

⬆本部から追い出されたギリアンを待っていたのは、やはり妻のジェミーなのだ。

⬆教祖のウェズリーが突然襲いかかってきた！　でも、何か様子が変だぞ……？

check!

変装前

⬇サングラスとマスクがいかにもアヤしい中年て感じ。

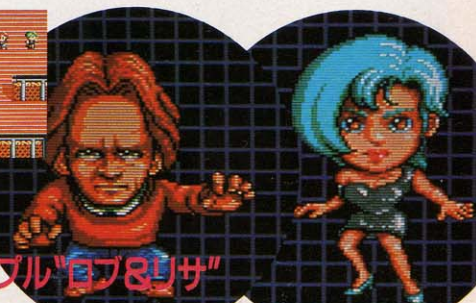
変装後

⬆２頭身だけど、ハードボイルドな感じがするでしょ。

JUNKERを解任されたギリアンは、誤解を解くために教会に潜入することになる。ただ、JUNKERとしてギリアンはあまりに知られているため、変装して他人を装うことになるのだ。でも、変装したあとが明らかにアヤしいんだよな。ジェミーはこの変装したギリアンにソリッド・スネークという偽名を使わせるけど、なんか情けない。

⬆24本のロウソクをすべて消すことができれば、ロブたちと対決だ。

スナッチャーカップル“ロブ&リサ”

スナッチャーの重要拠点、QUEEN病院に到着だ

QUEEN病院

スナッチャーであるロブとリサを倒すと、リサの残骸からバランを倒したとき手にいれたものと同じ〝スカルスパイダー〟の紋章が入った指輪を発見する。街の人から話を聞いていればもうわかると思うけど、このふたつの指輪をとある場所で使うことで、ある抜け道が通れるようになるわけだ。ランダムはべつの入り口を見つけたらしく、通路の途中で再会。話によるとランダムは工場跡で抜け道の入り口を発見したらしい。なるほど、バランがジャンを殺したあと、姿が跡形もなく消えたときがあったが、それはこの抜け道を使って逃げたというわけか。今までの話からみても、スナッチャーの活動拠点があるのは間違いない。

じつはこの先にあるのは、あのQUEEN病院。そう、ジャンの残した記録やスナッチャーの話で何度も出てきた謎の病院だ。通路を抜けて病院に入ると、中は真っ暗。薄明かりで壁がどこにあるかがわずかにわかるだけで、先に進むのもひと苦労する。が、ここで一番気をつけてほしいことは敵の位置がわかりにくいことなのだ。この部屋で出現する敵クリーチャーは動きが遅いかわりに暗闇にまぎれているため、避けて通ることが難しい。敵の倒し方にも少しコツが必要なので、フレイヤー(照明弾)は最低20個は持って入りたい。

病院の地下に入ると、1階とは一転して最新の医療設備が整った大規模なクリニックルームが現われる。ここでスナッチャーたちのメンテナンスが行なわれるわけだ。病院の一番奥の部屋には、4体のネイキッド・スナッチャーとバランと一緒にいたチンと呼ばれるスナッチャーがギリアンを待っている。ここでチンと話す会話はストーリー上かなり重要だぞ。

⬆教団の祭壇にある神体に指輪を埋め込むと、そこには下におりる階段があった！

⬆抜け道を通って行く途中、ランダムと再会。仲間としても頼もしい相手なんだよね。

⬆地下1階はハイテク満載の医療室。ギリアンはなぜか懐かしさを覚えるが……。

⬆スナッチャーがスナッチした人間が、この死体置場(モルグ)に置かれるのだ。

暗闇ではフレイヤーを使え!

病院1階に現われる敵クリーチャーは、暗闇の中の戦いでギリアンをあざむくため、どれも特殊な姿をしている。上の連続画面を見ればわかるように、左側から攻撃してきたのに、実際は右側に本体があるといった敵ばかり。戦闘では、必ず最初に照明弾を使うように。

スナッチャーの真の目的とは……

スナッチャー……彼らは人間をひそかに殺害し、その人間にすり替わる(スナッチ)ことで人間社会にとけ込んでいく謎のバイオロイドだ。彼らは1991年に起こったバイオ・ハザード(大惨事)からちょうど50年経った2039年にネオ・コウベ・シティに現われはじめた。

人間ではない、それも人間に敵意を持っているものが自分たちと同じ生活をし、身のまわりにとけ込んでいく……。人間にとって、これは最大の恐怖である。彼らはギリアンに言う、「私たちは人間の猜疑心をくすぐり、人間の自滅を待っているのだ」、と。彼らは疑いの念や不信感が人間関係、社会を壊していくことを知っているのだ。

だが、いまだ彼らの正体、目的は謎に包まれた部分が多い。いったい、彼らの真の目的は何なのか。人間社会の上流階級をスナッチし、社会操作をしていく行動を見る限りでは、計画的で明確な目的を持っているようにも思える。が、彼らの目的は人類の完全な絶滅だけにあるのだろうか？　この疑問を解くには、スナッチャー誕生の理由を知らなくてはならないようだ。人間のゆがんだ感情が、彼らを造りだしたかも知れないのだから。

⬆攻撃すると表皮がはがされてスナッチャーの真の姿を見ることができる。

⬆病院の院長であるチンと、本来の姿をしたネイキッド・スナッチャーが出現。

➡チン自体は普通のスナッチャーとかわりないが、4体の護衛の連続攻撃が強い。

スナッチャー〝チン〟

⬆スナッチャーを倒して金庫を発見したギリアン。ベッドと死体の数はいくつ？

⬆金庫の中にあったのはスナッチ・リスト。その中に、JUNKER局長の名前が!!

局長はスナッチャーだったのか!?

局長に奪われたジェミーを取り戻せ!

JUNKER本部

チンを倒すと、スナッチャーが今までスナッチした人間の名が書かれているスナッチ・リストを手に入れることができる。ただしこのリストを手に入れるには、電子ロックされた金庫を開けなければならない。金庫の開けかたは、ふたつの組み合わせた数字を入力するだけだが、ここで何回やっても失敗する人にヒントをあげよう。キミは死体がいくつあるか、きちんと調べてみたかな? 良く調べればすぐわかることだ。

⬇受付ではミカが倒れていた。本部の中では何が。

⬆おやじさんは息をひきとってしまった……。

⬅部屋の絵を調べると、隠し通路を発見!

➡敵はとんでもなく強いから気をつけて。

⬆本部のすぐ近くにこんなクリーチャーがいるなんて……。
➡局長は洞窟の右上にいる。ここまできたら、もう戦うしかない。アイテムをケチるな。

さて、そのスナッチ・リストの内容なのだが……。1枚目はバラン・パーネット、2枚目はロブ・クランプトン、3枚目はリサ・ニールセン、4枚目はチン・シュウホウ。まあここまでは、ギリアンが今まで倒してきたスナッチャーだから問題はない。気になるのはギリアンも知らない最後の5枚目だ。……なんと! JUNKERの局長であるベンソン・カニンガムがスナッチ・リストに載っているのだ!! もしこれが本当なら本部のみんなが危険だ、とにかく本部に戻らなくてはならない。

急いで本部に着いたギリアンだが、本部では局長がすでに正体を現わしたあとだった。ミカの話から、局長が突然暴れ出してジェミーを連れ去っていったらしい。うむ、仲間を次々に奪ったスナッチャーめ、絶対許さないぞ! このあとは読者のキミにまかせよう。

⬆スナッチャーが化けたベンソンとジェミーにつかまった!

➡人間を装っているスナッチャーの中ではまず最強だろう。

⬆通称、にせジェミー。似てるからとはいえ、容赦してはいけない。

『スナッチャー2(?)』のシナリオをふくむ後半はどうなるか

さて、前作の『スナッチャー』を解き終えたひとにはもうわかっていると思うけど、前作のストーリーは今月紹介したところまでで終わっている。前作は局長を倒したところで、エンディングになってしまったのだ。しかし、前作でわからなかった謎はあまりにも多かった。たとえばギリアンとジェミーの過去。ギリアンは50年近くにもおよぶ長いコールド・スリープに入っていた記憶をなくしているが(大惨事が起きた年とちょうど一致する)、調査を進めるにしたがい浮かび上がっていくスナッチャーとソビエト、そして自分との関係。何よりも決定的なのが、スナッチャーがギリアンをシード博士と呼んでいたことだろう。50年前の大惨事前、ギリアンと彼らの間に何が起こったのか。

じつは、このSDスナッチャーは この前作で語られなかったストーリーがしっかり入っている。スナッチャー・プロジェクトとは何か。ランダムの父ペトロビッチ博士の話を聞くあたりから、物語は一気にクライマックスへと向かって行くのだ。

⬆運命的とも言える、ギリアンとペトロビッチ・マッドナー博士との出会い。前作の謎がこれによりすべて解決するのか。

⬆モスクワを型どった遊園地シド・ガーデン。スナッチャーの本拠地がここに?

⬆遊園地でスナッチャーと追いかけっこするはめになるギリアン。話を聞いて。

⬆ここはどこ? 鏡だらけで方向感覚を失ってしまいそうだ。左まわりに進め!

⬆いよいよ第2部も大詰め。基地内に巣食うクリーチャーの先に何が待つのか。

ロードス島戦記

灰色の魔女

3回にわたって、おとどけしてきた『ロードス島戦記』の徹底解析も今回が最終回。前回マップを紹介できなかったウォートの塔から、最終決戦地カーラの城までのルートを公開！

■ハミングバードソフト　MSX2　9800円［税別］（2DD）

霧の村、ミスティ

本筋に入る前に、前回は載せられなかったサブプロット、ミスティの村を紹介しておこう。この村の存在はモス国の首都、

⬆霧があたりをつつむ。パーティーはなす術もなく濃くなる霧を見ている。

⬆ついに視界ゼロの状態になってしまった。とにかくどちらかに進もう。

ドラゴンブレスの神父さんから聞くことができる。彼は、最近ミスティの村の様子がおかしい、何か起こったのではないか？　と心配している。とくに調査を依頼されるわけではないのだが、一応様子を見に行ってみたほうがいいだろう。

この村はドラゴンスケイルの町から北西の方角にある。町を出て、そのまま道に沿って歩いていけばたどり着くことができるだろう。ところが、村が視界に入った途端、霧があたりをつつみ始めた。霧はしだいに濃くなっていき、ついに完全に視界を遮ってしまった。

⬆数歩歩くとあやしげな村を発見した！ここがミスティの村に違いないぞ。

この状態になってしまうと、もう霧から脱出する方法はない。手探りで霧の中をさ迷うことになるのだ。だが、心配することはない。この霧には魔力がかかっていて、侵入者をある場所に誘導してしまう力が働いているのだ。パーティーは知らず知らずのうちに、そこに向かって進まされているわけだ。しばらく進むとパーティーは村を発見することになる。そう、ここがそのミスティの村だ。ほかに行ける場所はない、観念して村の中に足を踏み込もう。

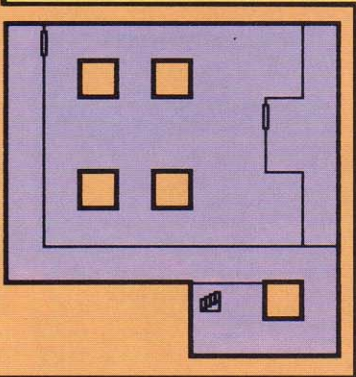
中に入ると、いきなり村の中央の井戸の前に立っているので、戸惑う人もあるだろう。今までのものだと、入ってきた場所がすなわち出口の場所でもあった。ところが、ほかのダンジョンなどと違って、この村には出口というものがないのだ。ここから脱出するためには、この村でのイベントをクリアーするか、ガイデットテレポーテーションまたはホーリープレイの呪文を唱える手段しかない。井戸の中に入ろうとしても無駄なこと。村の探索に力を注いだほうが、時間を有益に使えるだろう。

⬆村に入るとそこには井戸があった。どうやら霧はここから発生しているらしい。

この村のイベントの重要なものは、すべて地下にある。が、地上にも人がいたり、アイテムが落ちていたりするから、ひととおり歩いたほうがいいだろう。

⬆小さな部屋の中に子供が隠れていた。この村では何が起こっているのだろう。

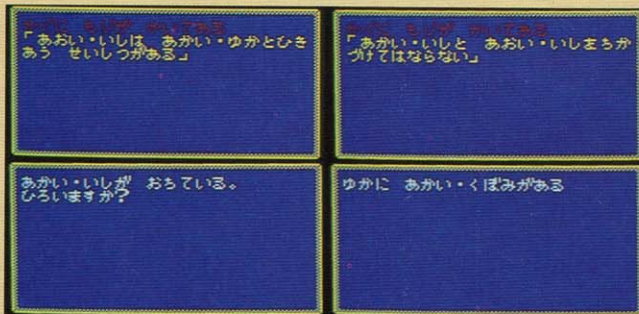
⬆バンパイアと戦うときは、エナジードレイン攻撃にとくに気をつけよう。

⬆この村長に会えばここのイベントは終了だ。村から出ることができるぞ。

ウォートの塔の地下へ!

この塔の1階でウォートに会い、彼と話をするまでは前回説明したので、今回はそのあとの展開を解説していこう。彼は、カーラの魔力を封じるワンドがこの塔の地下にある、という話をし、地下へ通じる階段のある部屋の扉を開けてくれる。さっそく地下へ下りてみるが、移動できるところが狭く、しかも毒ガスが充満していて歩くたびにダメージを受ける。だが、行動範囲を広げてくれる重要なイベントは、この毒ガスの部屋の奥にあるのだ。ところどころで体力を回復させながら、毒ガス地帯を進んでいこう。

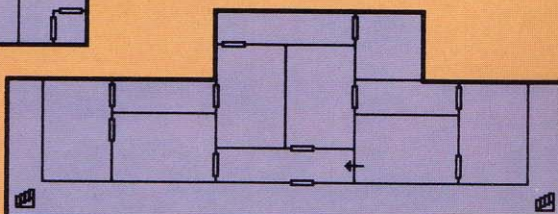
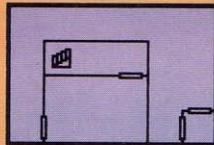
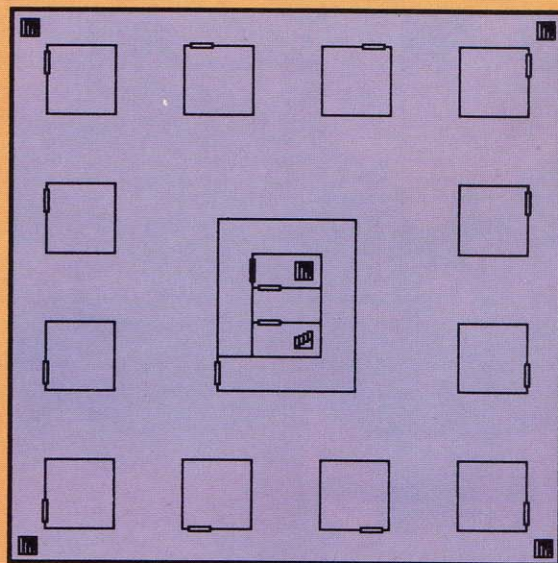
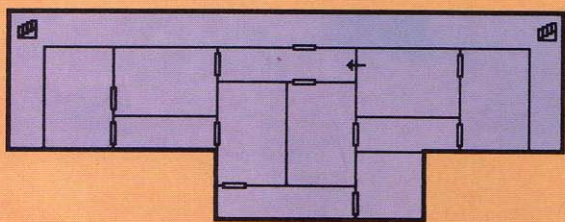
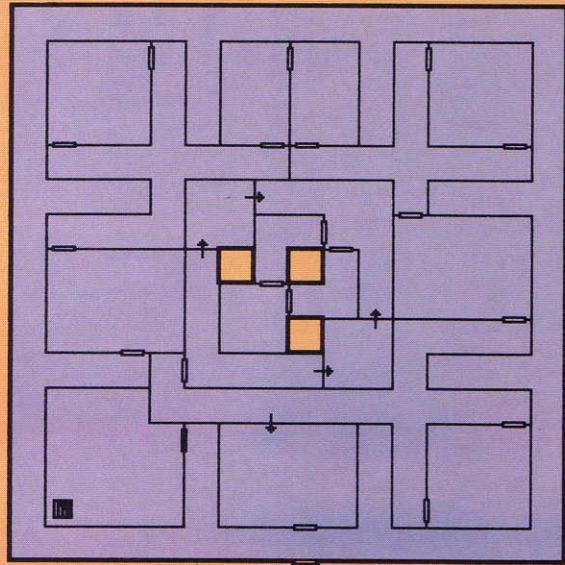
⬆毒ガスのダメージはそんなに大きくないんだけれど、数が多いのでつらい。

このイベントを終えると、地下1階の大広間に出ることができる。しかし、この大広間がちょっとくせものなのだ。マップには描き込んでいないが、このフロアは一方通行の壁だらけなのだ。うかつに進むと元のところに戻ることができなくなるのだ。でも、安心してくれ。壁に挟まれて閉じ込められることはないから、道のあるほうに進んでいけばいい。

地下2階では赤い石と青い石の謎を解かなくてはならない。これを解かなくてはワンドは手に入らないぞ。

⬆地下2階ではいたる所で赤い石と青い石に関するメッセージが登場する。ここの謎はそれほど難しくはないのだが、少し手間がかかるのは覚悟してもらいたい。

⬆テーブルの上の薬ビン。不思議議の国のアリスみたいだね。巨大化はしないけど。

⬆このゴーレム6体を倒せば、ワンドが手に入るぞ。気合で戦え!

赤と青の石の謎 ワンドはどこに!!

英雄戦争の終結

⬅ついに英雄戦争も最終決戦に突入した。勝利者はどちらに？

⬆それまでは行くことのできなかったカノンの廃墟。ここが最終決戦の地だ。

⬆ファーン王はこの奥で戦っているらしい。一刻も早く決戦の場所へ走れ！

⬆荘厳な光の下で、かつては仲間だったふたりの戦士が戦いを続けている。

ウォートの塔の中でワンドを発見したら、再びドワーフの洞窟を通ってロイドの町に戻ろう。城に入ってみるとそこにはファーンの姿はなかった。フィアンナ姫にわけを尋ねると、王はマーモとの最終決戦に向かったという。決戦の地はカノンの廃墟だ。姫はキミたちパーティーにも王の手助けをしてくれるように要請している。この頼みを断われるわけはない。いざ、カノンへ！

カノンに入るといたる所に両軍の兵士が冷たい身体で転がっている。そして、町の中央では荘厳な光をあびながら、ふたりの老戦士が一騎討ちをしていた。彼らこそヴァリスの英雄王ファーンとマーモの暗黒王ベルドその人である。30年前、魔神を封じ込める戦いではお互い仲間としてともに戦ったふたりが、今、敵として決着をつけようとしているのである。一行は手助けに入ることができなかった。この戦いはふたりに与えられた宿命の戦いなのだ。部外者がこれを妨げることは許されないことのように思われたからである。

しかし、ファーンはベルドに討ち取られてしまった。パーティーは彼の仇を取らなくてはいけない。ベルドを倒し、このロードスの地に平和を取り戻すのだ！

ベルドを倒すと彼とファーンの遺品が手に入る。ファーンの愛剣ローフルブレードとリフレクトシールドという盾、それにベルドの持っていた暗黒の剣、ソウルクラッシュだ。だが、このあと父親の死を知らせにフィアンナのところに行くと、父の遺品を返してほしいとお願いされる。いずれもすばらしい名器なので、ためらってしまうが、キミが正義のパーティーを目指しているのなら、返してあげるのが人情というものだろう。

⬆ふたりの戦いをただぼうぜんと見つめるパーティー。ファーンの運命は？

⬆ファーン王は倒された。彼の仇を討てるのはキミたち以外にはいないのだ。

⬆遺品を返してくれと懇願するフィアンナ姫。ちょっと惜しい気もするなぁ。

ベルドを倒してマーモに行こう!!

カノンの国の南に浮かぶ小さな島、それがマーモだ。この島は元来モンスターたちの住み家で、開拓が諦められていた土地だった。しかし、この土地に住む手のつけられない凶悪なモンスターたちを制圧し、わずかな年月でこの国を統一した男がいた。それがベルドなのである。これは、彼の力がどれほど偉大だったかを証明づけるエピソードだ。

さて、カノンでベルドを倒したあとは、このマーモの島に自由に渡ることができる。ま、行ったところで何のイベントも用意されてはいないのだが、一度くらいは行ってみてもいいのではないだろうか？

⬆ミノタウロスの迷宮のときと同じく、渡し船に乗って向こう岸へ向かうのだ。

⬆ここが暗黒の島と呼ばれるマーモの国だ。観光のつもりで一度来てみよう。

最も深き迷宮‥‥

英雄戦争は終結した。だが、この戦争を裏で操っていた魔女、カーラを倒さない限り、再びこのような悲劇が起こりうるのだ。しかし、カーラはすでに人ではない。カーラの意志を封じ込めたサークレットをはめた者が、その力に操られているのだ。そして今、この力に操られている女性は、ターバの司祭ニースの娘、レイリアなのである。

カーラの城は、ロードス島中央部にある静寂の湖に浮かぶ孤島に建っている。ここはもとカストゥール王国があった場所だ。カーラは決戦の地に自らの故郷を選んだわけである。だが、この島に渡るための船は存在しない。この島に渡る方法はひとつ、最も深き迷宮をくぐり抜けるしかないのだ。

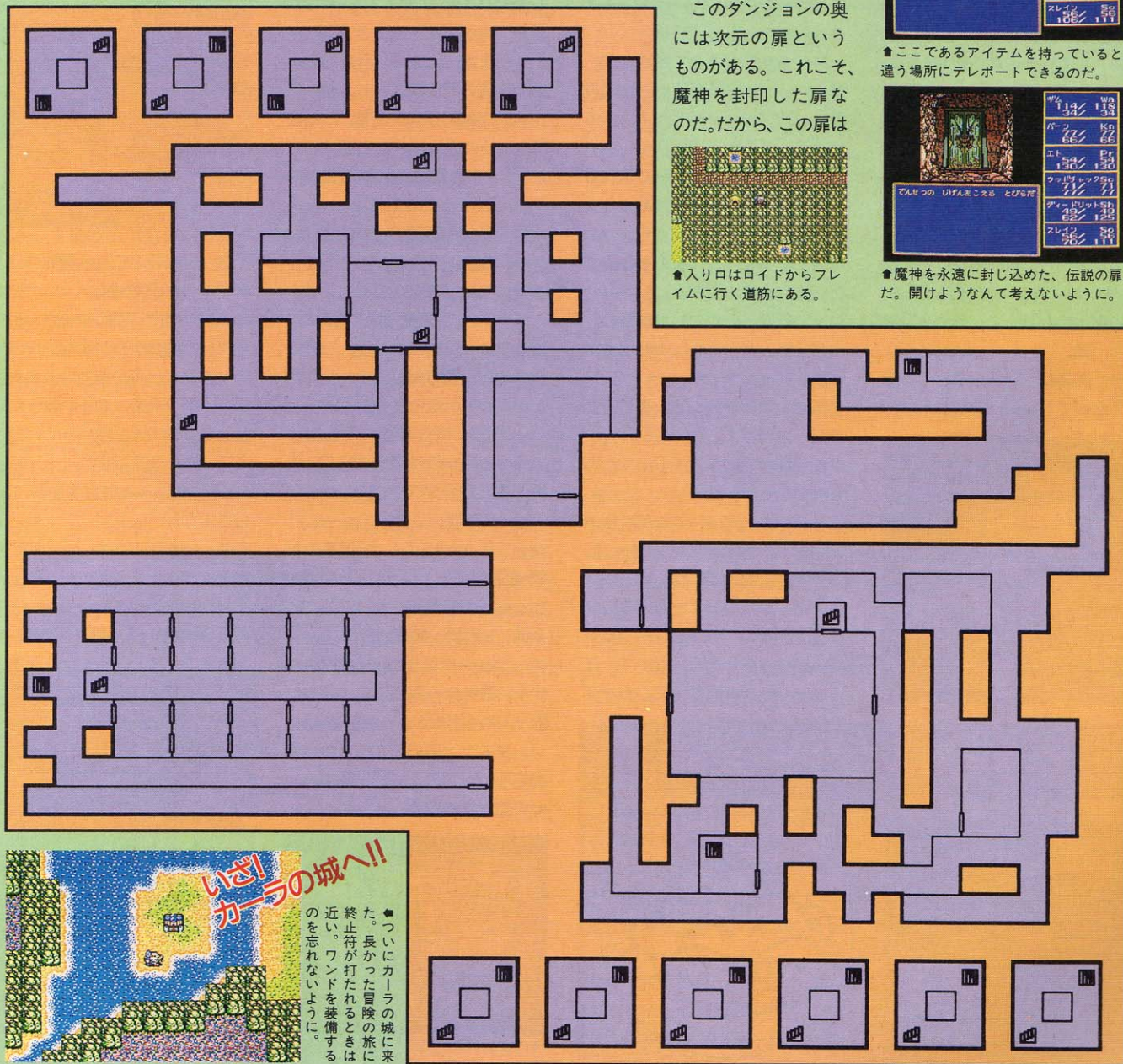
最も深き迷宮……。ロードス島に数あるダンジョンの中で最も深く、最も危険な迷宮である。この場所は30年前、ファーン王ら6人が魔神を封じ込めた場所でもある。じつは、そのときの6人のうちのひとり、名もない魔法戦士もカーラに支配されていた、あわれな男だったのである。

このダンジョンの奥には次元の扉というものがある。これこそ、魔神を封印した扉なのだ。だから、この扉は絶対に開けることはできないぞ。それから、この迷宮の中で手に入る、あるアイテムを持っていると、城までの道を短縮することができる。二度、三度と往復するときには非常に便利だ。

⬆ここであるアイテムを持っていると、違う場所にテレポートできるのだ。

⬆魔神を永遠に封じ込めた、伝説の扉だ。開けようなんて考えないように。

⬆入り口はロイドからフレイムに行く道筋にある。

⬅ついにカーラの城に来た。長かった冒険の旅に終止符が打たれるときは近い。ワンドを装備するのを忘れないように。

光栄ファンに捧げるバトル討論会！

■光栄　MSX2　1万4800円［税別］　2DD/ROM

今月のトップ30でも、ぶっちぎりの1位となった『三國志Ⅱ』。相変わらずのものすごい人気だ。そこで編集部の光栄シミュレーションファンのふたりが、このゲームについて熱く語るのだ。

本田ジャン(以下ジャ)　えーっと、今日は三國志Ⅱにおける、いくさに明け暮れる人生の無情さとは？　とゆーテーマで対談していこうというわけです(ウソウソ)。ゲストは、光栄のゲームならまかせてけれ！　という業界唯一のおすもうさんゲーマー、ミスターミス君。それでは、どうぞー。

ミスターミス(以下ミス)　ども。ハンバーグおいしかったなー、量もあって。さあ、おなかもイッパイになったところで、始めましょうか、ね。

ジャ　あのなー、食うことしか考えてないでしょ。

呂布
⬅わりと凶暴な呂布。でも、この時代の武将として、かなり魅力的だともいえるね。

曹操
➡みなさんおなじみの人気武将。最大のヒーローだ。策略にすぐれていて、頭が切れた。

ミス　ああ、そういえば、三國志Ⅱについて語るんだよね。

ジャ　何をしらじらしい。

ミス　まま、おさえておさえて。

ジャ　しかたない。じゃ、三國志Ⅱは、ここがポイントだ！　っていうテーマでやろうよ。

ミス　おお、やっと本題に入れるか、よかった。さあ、始めましょう。三國志関係のことなら、このボクにまかせて。なんでも答えてあげましょう、ホホホ。

ジャ　ほほー、すごい自信だね。

ミス　トーゼン。もともとボクがMSXを買ったきっかけというのは、光栄のシミュレーションをやるためだったわけよ。

ジャ　ほかのマシンでも出てたんじゃなかったっけ。

ミス　でも、PC-8801とかに比べてMSXって値段が安かったもんね。

ジャ　そっか。で、シミュレーションばっかりやってたわけ？

ミス　ううん。シミュレーションばっかりってわけじゃなくて、ほんとはRPGが得意なんだ。ウィザードリィとかね。あと、スケベ物も大丈夫です。

ジャ　何が大丈夫なんだよ。

ミス　まま。そこらへんはおいといて、話の続きをしましょう。

ジャ　ごまかしやがって。たたけばホコリの出る体みたいだけど、とりあえず三國志Ⅱには関係ないから、追及はやめておこう。

ミス　だから三國志Ⅱのお話ね。

ジャ　最初に前作とこの三國志Ⅱの違いをはっきりさせておこうよ。

ミス　まず、武将の数だけ命令が出せるようになったこと。これはデカイな。前作は、1ターンにたしか1回しか命令が出せなかった。やっぱりひとつの季節に1回だけの命令というのは不自然だし、武将の数だけ命令できるというのは、イイって感じ。

ジャ　そうだね。たしか『信長の野望・戦国群雄伝』から、回数制限がなくなったんだったね。

ミス　それに、戦闘シーンのバリエーションが増えたことでしょ。

ジャ　最初に一騎討ちというのが取り入れられたし。一騎討ちは、ジンギスカンで好評だったから三國志Ⅱのシステムに組み込まれたって気がするな。

⬆とにかく呂布を自分の味方にしてしまおう。名馬を贈って引き抜くのだ。

劉備
⬅魏・呉・蜀の3国時代の英雄のひとり。度量が広くて、人望があったということだ。

関羽
➡まさしく文武両道の代表格。ヒゲがとっても魅力的だ。劉備と行動をともにした。

ミス　小説の中でも一騎討ちはハデで最大の見せ場なんだよ。これだけ個性的な人物がたくさん出てきているんだから、より、ドラマチックになっているといえるね。

ジャ　ドラマチック……か。いいこというじゃん。

ミス　でしょ？

ジャ　（ちょっとおだてると、これだもんな）。

ミス　何かいった？

ジャ　うにゃ。

ミス　でも、なんだかんだいっても最大の違いは、新君主でプレーできることでしょう。自分が歴史上の有名人たちに混じって、中国統一の夢を見ることができるってゆーのが、いいよね。

ジャ　そうだね。プレーするときに、思い込みかたが違ってくるんだ。ところで、あの時代の武将ってみんな魅力的なんだけど、おすもうさんは誰が一番好きなの？

ミス　ミーハーって言われるかもしれないけど、呂布かなあ。力まかせに暴力をふるうところが、とっても魅力的。そんな人間くさいところに引かれるな。

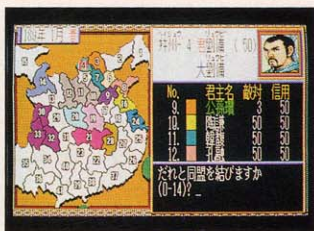
ジャ　おいおい。ホントに呂布が

おすもうさんゲーマー

ミスターミス

日本で唯一のおすもうさんゲーマーとして、業界の話題を独占している……かもしれない。得意なジャンルはプッシュ押し出し、じゃなくてRPGと光栄の歴史シミュレーション。強気のつっぱりでいっきにゲームを終わらせてしまうという噂の持ち主だ。

好きなの？
ミス　やっぱりね、小説を読んでもかなり暴力的なところがあるんだけど、この時代だからこそ、かえってそんな武将に惚れるな。
ジャ　ボクは、やっぱり劉備かなあ、なんとなく。べつにこれといった理由なんてなんにもないけど。
ミス　序盤戦の戦い方なんだけど、ジャンはどうしてるの？
ジャ　基本的に富国強兵ってヤツかな。ま、それが簡単にできれば苦労はしないんだけどね。それと、できるだけ早く自分の国の弱点を知ることも大事だ。人材が少ないとか、兵があまりいないとかの現状を把握しなくちゃ、効率的にゲームを進められないもんねー。
ミス　うんうん、オレもそう思う。
ジャ　それから、やっぱり早めに兵をかき集めて、ぱぱっと攻めていく。こらえしょうってヤツに欠けているかもしれないけど。
ミス　前半は周りの国の状況と、敵の武将に関する情報を手に入れるな、ボクは。あとこれだけはいっておきたいんだけど、強い武将は必ず引き抜け！　ということ。
ジャ　だってそんなことをいっても、忠誠心が高いとなかなか引き抜けないじゃない。
ミス　まあ、そうなんだけどね。ただ、知力の高いヤツには三顧の礼、武力の高いヤツには名馬を贈るなどのセオリーがあるから、そ

⬆ネオンがとてもキレイな横浜中華街。ゲームとはもちろん関係ありません。

⬆劉備にとっては、公孫瓚は恩人だ。その人と戦うなんて、やっぱり戦国時代ね。

れに注意しなきゃ。で、ゲームを進めていく上で、役に立つ武将は28国の太史慈。わりと早い段階でコイツをものにしたほうがいい。
ジャ　ズバリいい切るなー。
ミス　魅力の高い武将に手紙を持たせると、なんとかなるはずだと思う。君主が自分で手紙を渡しにいくなんてのもいいかもしれない。軍師が、「かならずや配下になってくれるでしょう」とアドバイスしてくれたら、ほぼ確実だね。
ジャ　太史慈は武力が高くて知力もそこそこあるから、使いものになるってことか。
ミス　あと、なんといっても敵に回したくないのが呂布。性格悪いけど、好きなの。
ジャ　じゃ、中盤戦っていうか、ある程度の国を手中にしてからの、戦いかたはどうしてる？
ミス　武将集めに凝れ！　をモットーにプレーしてるな。とにかく初心者は兵の数より武将の質に注意しなきゃいけない。もちろん、必要最小限の兵力は必要だけどね。合戦で敵の武将のクビを斬るんじゃなくて、召しかかえておくこと。武将を大事にしなきゃいけないと思う。
ジャ　そうだね。
ミス　そして、この武将の配置を考えるのが、三國志のもうひとつの楽しみかたでもあるのだよ。
ジャ　要するに、内政のときに注意したいのは、武将をうまく活用することだろう。
ミス　そうなんだよね。能力値が低い武将でも、コマンドを出すことができるという点では、使いみちがあるってことだもんね。

ストリートファイター
本田ジャン

元横綱・前スポーツ冒険家・現プロレスラー北尾に似ているとか似ていないとか、さまざまな意見が飛び交っている。だが、本人はまったく気にしていない模様。有名人に似ているといわれるだけで嬉しがる、けっこうミーハー人間。ホントは虚弱体質らしい。

ジャ　それから、外交も重要だ。国力が弱いうちは、同盟などをうまく利用しなきゃ。
ミス　じゃ、計略コマンドの効果的な使いかたは？
ジャ　知力の高い武将を使うと、成功するんじゃない。とにかく計略は、プレーしていて先々の楽しみが増えるんだよね。なんかこうワナを張りめぐらしている感じがして、ウレシイのだ。
ミス　思わず顔がニヤけるね。
ジャ　じゃ、いよいよ統一が近づいてきた後半戦は、どう切り抜けていくのかな。
ミス　それは、基本的に前作も三國志Ⅱも変わらない。要するに、能力値の低い使えない武将は、敵国と隣接しない国においといて、優秀な武将を最前線に配置すればいいのだよ、ワハハ。
ジャ　ま、そーいうことだね。
ミス　それから、これは個人的なことなんだけど、劉備でプレーを始めた場合はまず隣の公孫瓚のところに攻めいるといいといわれてるよね。5国を拠点にして、1国、2国を生産国にすれば、今後のゲームの展開が有利になる。だけど、三國志の小説を読んでいる人には、そんなことは絶対できないはずだよ。そんな血も涙もないことは、小説を読んだらできない。
ジャ　読んでない人のためにも、もっと詳しくお願い。
ミス　公孫瓚は劉備が弱いときから、いろいろとめんどうを見てくれたいい人なの。だから、ボクが劉備でプレーしたときには、最後の最後まで公孫瓚と同盟を組んでましたぜ。
ジャ　やっぱり、こういう歴史シミュレーションゲームは、史実を知っていると、おもしろさが違ってくるよね。
ミス　ゲームがおもしろかったから小説を読んだんだけど、読み終わったあとに、プレーするともっとおもしろかったぜ。
ジャ　あの時代の小説って、読んでわくわくするよね。
ミス　で、もう誌面の残りが少なーい。まとめをやんなきゃ。とにかく光栄のゲーム全般にいえることなんだけど、能力値の高い武将には、兵力を集中してほうびを与えて忠誠心を上げておく。反対にプーな武将には、てまひまかけてらんないから、兵力ゼロにしてほったらかしにしておいてもいい。
ジャ　そうそう。あるある。
ミス　でも、腹へったなあー。なんか食べにいこうよ。
ジャ　そればっかし！

董卓
⬅悪党といえば、この人をおいてほかにないだろう。腹黒いことにかけてはトップクラス。

諸葛亮
➡頭脳明晰、アタマが切れる。劉備が三顧の礼で迎え入れたのは有名な話。軍師にしたい。

BURAI
〈上巻〉

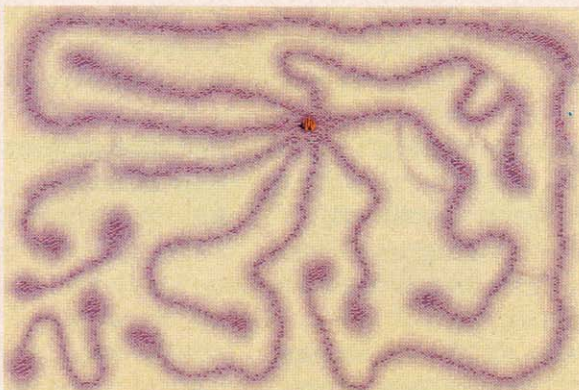
BURAIの徹底解析もいよいよ最終回。今回は第2部の後半に突入し、ハヤテ、アレック、リリアン、ゴンザの神器を探しに行こう。全員の神器がそろったら最終目的地のキプロス城でのエンディングが待っているのだっ！

■リバーヒルソフト　MSX2　8800円［税別］（2DD）

⬆エンディングでの一場面。御子の笑顔の上にあるのは……？　心霊写真じゃないよ。

気獣城

ザイアス大陸の北東にある謎のドア。ここへ足を踏み入れたとたん、気獣将ハジャ・周芳によって異次元空間のあちこちに飛ばされてしまう。アレック以外の7人は簡単に気獣城の前に集まるが、アレックの前には再びハジャが現われ、しかも紫玉がどこかにいってしまう。しかしアレックはこんなときにでも笑いを忘れないやつなのだ。ハジャもアレックにつられちゃうしね。

紫玉だけを見つけた残る7人はアレックの身を心配し、気獣城へ入る者と城の前でアレックを待つ者のふた手に分かれることにした。気獣城に入るのは左京、ロマール、ゴンザ、リリアンの4人。この4人なら大丈夫かと思ってしまうが、ほかのキャラクターが揃わないと使えない特殊能力もあるから気をつけないとね。3階にある神器を取ったら同じ道を戻らなければならないことにも注意しよう。

気獣城2F

天獣城

ここでは高所恐怖症のハヤテをなだめて、たれ下がっているロープを伝い雲へのぼる。雲の上に着いたら天獣城へと歩くだけ。ここはイベントのみで、ごちゃごちゃとした敵キャラは登場しないのだ。

城の前で待ちかまえているのは天獣将サイモン・ルシファー。サイモンは女性をさらっては改造し、サイモン爆風隊と名付けて直属の部下としている。じつはハヤテの母親もその中にいるのだ。そして冷酷なサイモンによって、ハヤテはじつの母親、サーリャと戦うことになってしまう。記憶を失っているサーリャはハヤテに猛攻撃をしかけるが、ハヤテは……。リリアンはサーリャの記憶を一時的にでも取り戻そうと針を使い、一度はハヤテのことを思い出すが、最終的にはその針が悲しい結果をもたらしてしまう。このことでリリアンは深く悩むことになる。

ここでのイベントが終わるころにはハヤテの神器が手に入っているハズ。今までハヤテをただのナマイキなやつだと思っていた人もちょっと考えなおすかもね。

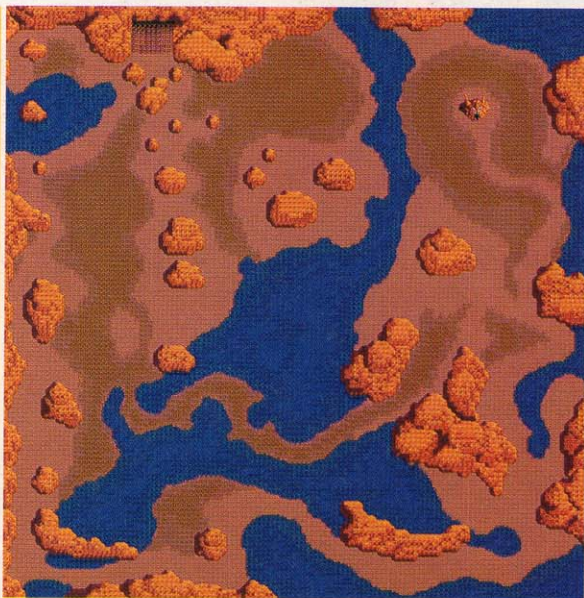
雲の上

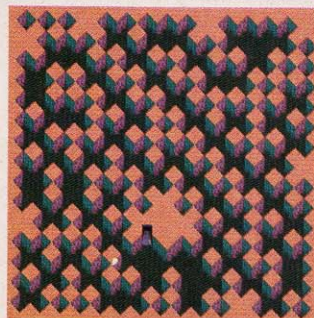
地獣城

ザイアス大陸の北のはずれに、泥沼に囲まれた大きな穴が開いている。そろーっと入ってみるとそこには地下大陸が広がっている。ここから先は毒を持った敵キャラがたくさん出てくるのでポイズンゼロをたくさん買っておこう。毒の地帯を歩くときにはクークの特殊能力でダメージを受けないようにしておけばいい。

地下大陸にある地獣城の前で8人の勇士を待っていたのは、地獣将マントス・ゴードンのペット兼乗り物の巨大ナマズ、ゲッペルツ。ヘンな顔だなあ。さっさと倒して城に入ることにしよう。

この地獣城で迷っていると強力な敵キャラとの戦闘の連続に苦労してしまうのでマップを見て進む方向を確認しよう。マントスは城の3階にいるのだが、ここから先のストーリー展開はちょっと意外なもの。肝心な神器のほうはといえば、あっさりと手に入ってしまう。うーん、下巻でどうなるのかが心配だなあ。

地下大陸

地獣城1F

地獣城2F

地獣城3F

ベサッドのピラミッド

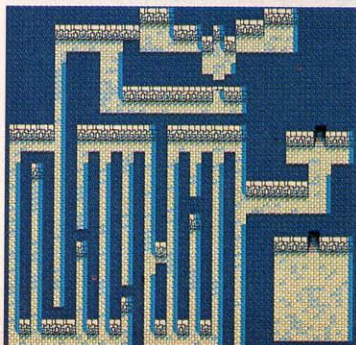
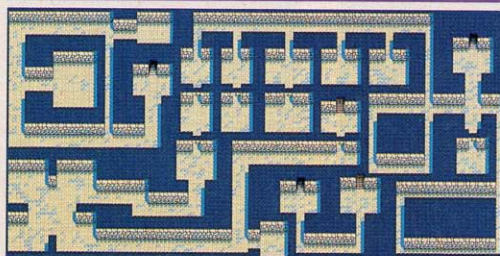
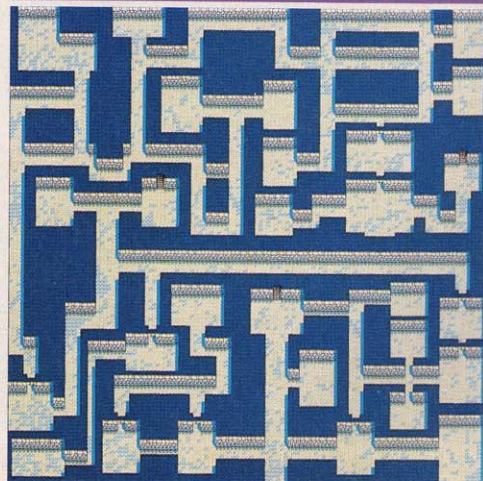
砂漠の中にそびえ立つピラミッドではリリアンの神器が手に入る。ピラミッドは3階まであるが、ただでさえ強敵の多いここには、四死面までもが潜んでいる。そう、オープニングで御子を守る三銃士を襲ったイーダー、シュートス、ボロン、影男からなる四死面である。この4人はさすがに強い。しかしこいつらが順番に登場するということは、進む方向が間違っていないという証拠でもある。

リリアンといえば古い写真を持ち歩いていたよね。そこに写っている男の子を探し続けているわけだが、じつはその男の子とは風獣将リー・シャノンなのである。リーに何が起こったのか、ここでは明らかにされない。

ゲームを進めるうちに増え続けてきた疑問が、ここで左京によってまた少しだけ解明される。

さて、残るはザイアス大陸の中央にあるキプロス城だけである。この城の中にはいままで戦ってきた敵がグーンと強くなって登場する。そして城の奥にはいよいよビドーたちが！　エンディングまであと一歩。ごくろうさまでした！

ピラミッド1F

ピラミッド3F

ピラミッド2F

MAGICAL VOICE 3D RPG!

魔導物語 1-2-3

前後編のエピソードが加えられ、3部構成でパッケージ化された『魔導物語』。今回は第3話を中心に解析してみようと思う。それにしてもカーバンクルはかわいいなあ。

■コンパイル　MSX2　8800円［税別］（2DD）

第1話

主人公は魔導師になりたいと切望している女の子。第1話では、彼女が魔導幼稚園の卒業試験を受けるところから始まる。幼稚園のまん中に建つ塔に入り、3つの魔導球を手に入れることができれば合格だ。とはいえ、そう簡単に見つけることはできない。なぜなら、塔内にはイリュージョンモンスターやトラップがいっぱいなのだ。

彼女は装甲魔導スーツを身につけ、友だちに手を振って鉄扉の奥へと進んで行った。はたして、3つの魔導球を発見し、無事に戻ってくることはできるか!?

⬆主人公は幼稚園生。まだあどけない子供という感じ。モンスターがうようよいる塔にひとりで入ってだいじょうぶかな。

⬆パララの店では体力、魔力回復のための食べ物や、戦闘に役立つアイテムなどが売られている。金(きん)で買うのだ。

第2話

ディスクステーションに入っていたのがこの第2話。グラフィックにだいぶ手が加えられ、第1話から通して遊べば、まったく違うゲームとして楽しむことができる。

主人公が魔導師になるための旅を続けていると、突然かっこいいおにいさんに連れ去られ、気づいたところは地下牢の中。なんとか牢から抜け出し、地上を目指して歩いている途中、ライラの地下迷宮にカーバンクルという宝石があるという情報を入手。ところが、その宝石はかわいい小さな動物の額にうめ込まれていたのである。

⬆これはディスクステーションに掲載されていたもの。女の子の顔がだいぶ変わったよね。前よりかわいくなったのでは。

⬆ライラの地下迷宮とは、じつはサタンという美形の男性がしかけた、結婚相手選択テストだったのであーる。

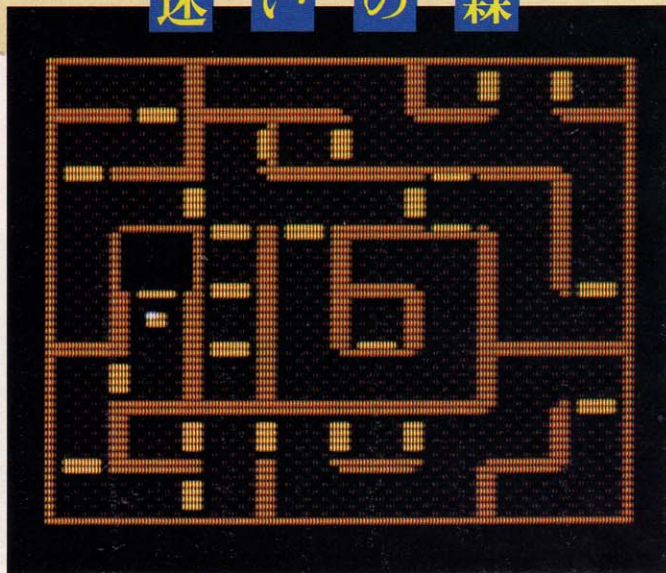
第3話

カーバンクルと一緒に魔導学校めざして旅をすることになった主人公。ある朝、旅の途中ですれ違ったおねえさんが、カーバンクルを見て突然大声を上げげた。主人公とサタンが結婚したのだと思いこみ、逆上したのだ。いくら事情を説明しようとしても聞く耳を持たない。あげくのはてに、ミノタウロスが追いかけてきてしまった！

必死に逃げ込んだところは森の中で、どうやら追いかけてくる気配はない。それもそのはず、ここは生きて出た者はいないという、迷いの森だったのだあっ。

⬆突然現われて「きぃーっ、くやしーっ」と怒っているおねえさん、ルルー。ちゃんと話を聞いてよね、まったくもうっ。

⬆わーん、ルルーの連れ歩くミノタウロスが追ってくるー。森の中へ逃げ込めばそれ以上は追ってこないのだ。でも……。

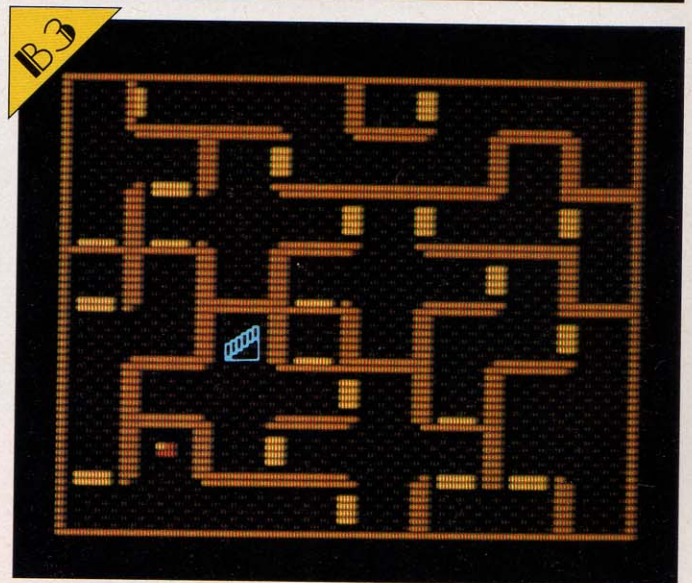
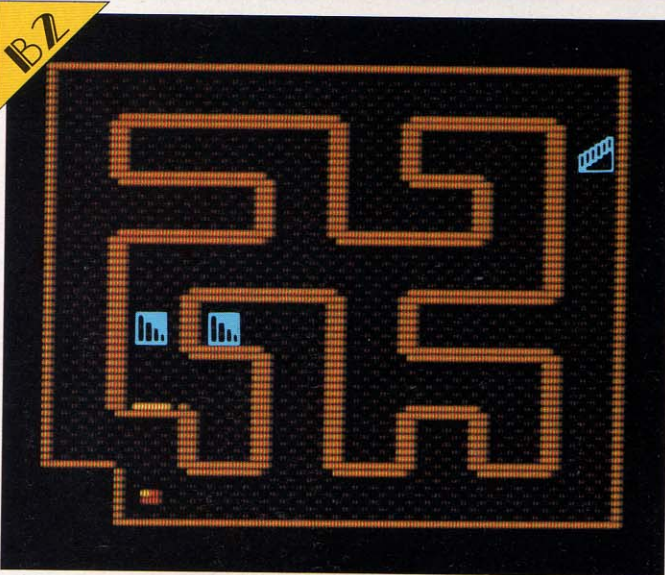
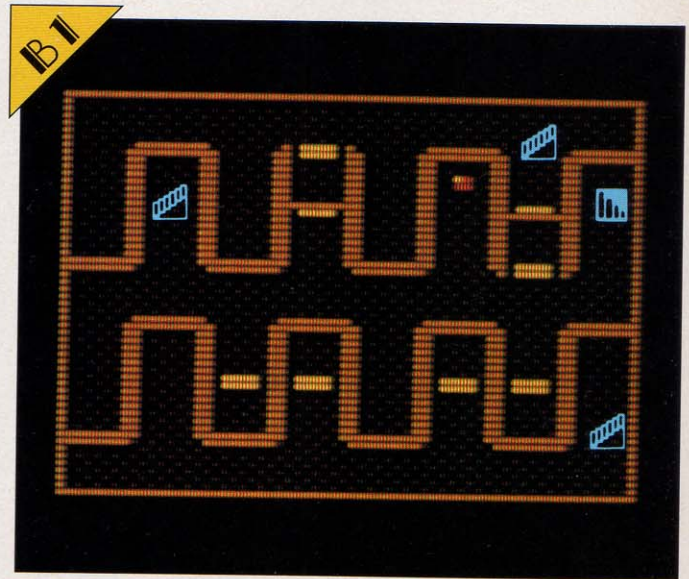
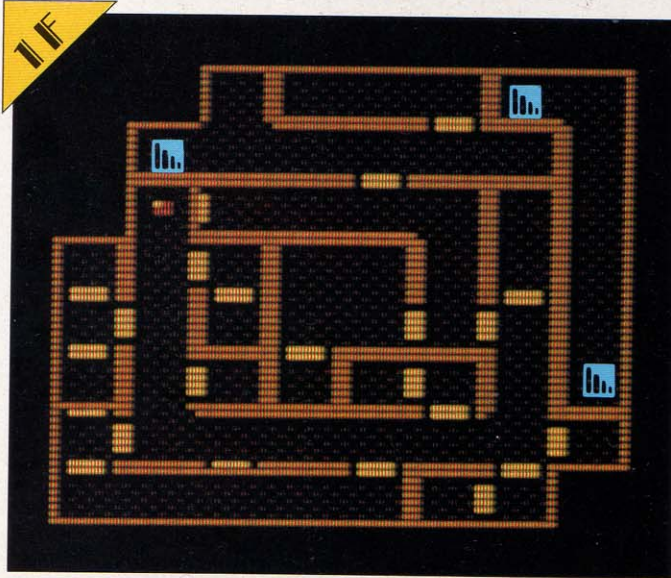
迷いの森

さらにダンジョンがあるあるっ

⬆せっかく親切にしてあげたのにい一っ。

森をさまよっていたら、えーんえーんと泣いているヘンな生き物が……。やさしくしてあげたのに、説教ばばあだなんて、かわいくないやつ。でもあとでそれなりの事情があったことを知るんだけどね。

さて、ある木の穴の中に入ってみると、なんとそこからさらに迷路が続いていたのだ。中は地下3階までで、4つのフロアをつなぐ階段は複数あるので、どの階段からどこに出るのかを把握しながら進んでいこう。自動マッピングシステムがついてはいるものの、それを見ながら進むことはできないので、ちょっぴり不便。そこでここにマップを載せておいたから、役立ててちょうだい。

⬆フフフの店。不気味な主人がいろいろなものを売ったり買ったりしてくれるよ。

⬆さっきのヘンな生き物の親のようだ。何か深い事情がありそうな様子だが……。

※マップ内の階段の位置で、それぞれのフロアのつながりを把握してね。

シューティングゲーム・コンストラクションツール

特集 吉田コンツェルン

MSX2+専用

吉田が、帰ってきた。1年間に及ぶブランクを乗り越え、よりたくましさを増して……。シューティング野郎たちのハイレベルなニーズにもバッチリ応えてくれる、あきれちまうほどビッグな吉田。もう誰もヤツを止めることなんかできやしない。あとでホエヅラかく前に、今のうちからドット絵でも描いておいたほうがいいぞ。

溢れ出んばかりの機能を公開!

Mマガのシューティングゲームコンストラクションツールシリーズも、これで3作目になる。過去の2作品に寄せられた反響をもとに、さまざまな機能の追加や改良がほどこされた『吉田コンツェルン』。まずはその強力な仕様の数々を、ここでまとめてみよう。

吉田シリーズの集大成として開発された『吉田コンツェルン』。この作品のコンセプトは、〝オリジナリティーにこだわる〟ということである。なんだ当たり前のコトじゃないか、と思うかもしれないが、今回はその当たり前の部分にテッテー的にこだわってみたところがミソなのだ。

まず、なんといってもユーザーディスクをエディターから独立させたのが大きな特徴だ。これまでMマガが発表してきたコンストラクションツールの場合、作成したゲームで遊ぼうにも、最初にツールを起動してから〝ゲーム〟の項目を選択しなければならなかったよね。でもコンツェルンではゲーム部分をエディターと分離させたことによって、完成したゲームが完全に独立したひとつの作品として、市販のゲームと同じように扱えるようになったわけだ。ただし、コンツェルンで作成したゲームの著作権はMSXマガジン編集部に帰属するので、それを勝手に販売したり、Mマガ以外の雑誌に投稿したりすることはできない、ということを忘れないでくれ。

さらに、各種エディターも大幅にエディット項目が増えていることも見逃せない。敵キャラひとつをとってみても、大ボス、中ボス、ザコと3種類選べるうえに、移動パターンや爆発後の処理まで設定できるこだわりぶり。また、画面のスクロールを途中で好みの時間だけストップさせるなどの演出が可能になったり、細かいところではなんと文字フォントのデザインまで自由に変更できてしまうなど、細かく挙げていくときりがないほどだ。さらにディスクアクセスも格段にスピードアップしていて、アクセス待ち時間のイライラもほぼ解消したといっていい。

おまけに、『吉田建設』で作成したマップデータやキャラクターデータをコンツェルンにコンバートする機能もついている。前作を使い込んだユーザーでも、すぐに使いこなせるようになるはずだ。

と、さまざまなバージョンアップが魅力のコンツェルン。なんだか売り文句の羅列になってしまって申し訳ないが、うーん使ってみたい、と思った人はガンガン読み進んでいってくれたまえ。

システム構成はこんなカンジ

ユーザーディスクの作成

初めてエディットするときには、最初にユーザーディスクを作成しなければならない。まず、フォーマット済みのディスクを用意する。そして、エディターディスクを起動したあと、ユーザーディスクを作りますかという質問に〝はい〟と答える。そのあとは画面の指示に従ってディスクを入れ替えてくれればオーケーだ。ディスクのフォーマットは必ず両面倍密度倍トラック(2DD)で行なってくれ。

取扱い説明書

このモードを選ぶと、吉田コンツェルンの基本的な操作方法を教えてくれる。必ず目を通してくれ。

ミュージックテスト

吉田コンツェルンに標準搭載の、全40曲を聴かせてくれるモードだ。BGMを決めるときに使ってね。

画面位置補正

ディスプレーによって、画面の端のほうがうまく表示されないときがある。そんなときに使うモード。

コンストラクション

これを選ぶと、自機や面データなど、さまざまなエディターを選択する画面に変わるのだ。

各ステージ共通データの作成

ここでエディットするのは、自機や弾、パワーチップやオプションなど、各ステージ共通で使うパーツだ。また、残機数などもここで調整することができる。おもしろいのは、文字やパワーゲージのデザインまでできること。画面に驚くほど個性が表われるぞ。

67ページ

縦/横スクロールステージの作成

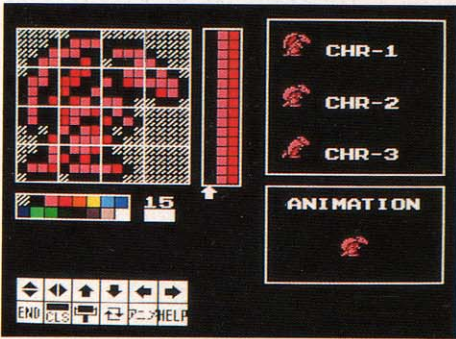
ここでは敵キャラクターのドット絵や移動パターン、そしてマップパターンや敵の出現位置などなど、いわば各ステージの骨格となる部分のすべてを作成することになる。エディット項目は死ぬほど多いが、ここで手を抜いたら、できあがるのはクソゲーだけだぞ。

68～70ページ

タイトル画面などの作成

タイトル画面やエンディングのデモ、そしてオープニングメッセージなど、ゲームの演出効果を高めるための部分をエディットするモード。キミの絵心や文章のセンスがモロに出てしまうから大変だ。自信のない人は、友達に手伝ってもらったほうがいいかも。

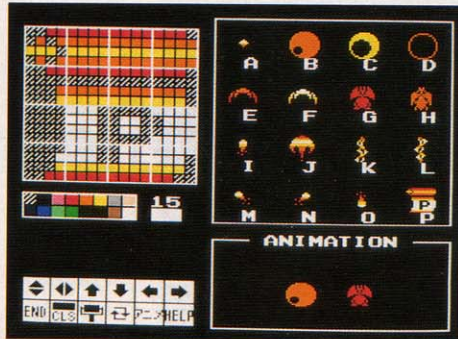
71ページ

各ステージ共通データの作成

自機の作成

⬆アニメーションパターンを含めて3機作ることになる。

自機はスプライトパターンを2枚重ね合わせることによって、1ラインごとに3色ずつ出せるようになっている。この〝スプライト2枚重ね〟というのがクセモノで、慣れないうちはデザインしにくいかもしれない。とりあえず原理を説明すると、1枚目のスプライトに色コードA、2枚目のスプライトに色コードBが指定されている場合、ふたつの色が重なっている部分にAとBの論理和の色コードが出力されることになる。と、文章ではわかりづらいだろうが、しばらく使い込んで慣れてしまうほかない。習うより慣れろ、である。

弾の作成

ここでは自機が撃つ弾や、自機のオプション、そしてパワーチップのデザインをする。スプライト1枚なので、使える色は1ラインにつき1色のみだ。自機もそうだが、弾やパワーチップなどはすべての面で登場することになるので、配色や形状には細心の注意が必要。見づらい色使いはゲームバランスを崩す元凶になってしまう。また、ここであまりたくさん色を使ってしまうと地形のマップパターンに使う色が足りなくなってしまうので、バランスをよーく考えて色を振り分けなければならない。多くても8色以内にまとめよう。

⬆あまり凝りすぎずに、シンプルにデザインしたほうがいい。

文字の作成

⬆ここではパワーアップゲージのエディットもできるのだ。

これぞ本邦初公開、コンツェルン名物の文字フォントエディターだ。なんて、エディター自体はべつにたいしたものではないのだが、文字のデザインは画面全体の雰囲気にムチャクチャ大きな影響を与えるのである。市販のゲームの画面を見れば一目瞭然だろう。ただ、この文字のデザインというのはなかなか難しく、統一感をうまく出さないと、かなりみすぼらしくなってしまう。雑誌や、市販されているいろいろな文字のデザインが載っている本などを参考に、根気よくデザインしていこう。けっこう骨が折れる作業になるぞ。

アイコンの説明

キャラクターパターンを上方向に1ドット分シフトさせるためのアイコンだ。

同じく、キャラクターパターンを下方向に1ドット分ずらすためのアイコン。

キャラクターパターンを右方向に1ドットだけシフトさせる。

キャラクターパターンを左方向に1ドットずらすためのアイコン。

キャラクターパターンを上下に反転させる。似たようなパターンを作るのに便利。

これはキャラクターパターンを左右に反転させるためのアイコンだ。

キャラクターパターンを反時計回りに90度回す。色が変わることがあるので注意。

画面全体を黒(カラーコード0)で塗りつぶす。最初から描き直すときに使おう。

画面全体を指定した色で塗りつぶす。大きなパターンを作りたいときに使おう。

キャラクターパターンを一定のスピードでアニメーションさせる。

操作方法などがわからなくなったときは、ここをクリックすれば教えてくれるぞ。

見てのとおり、今起動しているエディターを終了させるときに使うアイコンだ。

共通パラメーターの設定

①自機の形態の設定
アニメーションパターンを、戦闘機のようにキーを押した方向に傾くようにするか、鳥のように絶えずはばたいているようにするかを決める。

②シールドの種類の設定
シールドの耐久力を設定する。0に設定すると、パワーチップを取った個数だけ耐久力が上がるようになる。

③オプションの形態の設定
オプションの形態を決める。回転型、追従型(常時追従するタイプと自機が動いている間だけ追従するタイプがある)、回転しながらの追従型の4種類が用意されている。

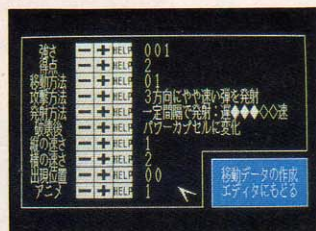
④自機の破壊後処理
自機が破壊されたあと、その場で復活するか、ステージの最初に戻るかを決める。

⑤残機数の設定
残機の数を決める。実際の持ち機数は、設定した値プラス1になる。

⬆設定項目はこんなに豊富。細かいところまで決められるぞ。

敵キャラクターデータの作成

コンツェルンでは、１ステージにつきボス、中ボス、ザコの３つのサイズの敵キャラクターを出現させることができるようになっている。このうち、ボスキャラだけは出現位置がステージの最終地点に固定されているが、中ボスやザコキャラは、出現位置や出現する数を自由に設定できるようになっているぞ。

また今回は、敵キャラクター１匹１匹に個性を持たせられるように、１匹につき10種類ものパラメーターが用意されている。たとえば、耐久力や得点はもちろん、動きのパターンを自分で作ることもできるようになっている。また、爆発したあとにパワーチップを出現させたり、新しい敵キャラに生まれ変わらせる、なんて芸当もできてしまうのだ。

⬆各種パラメーターの設定画面。わからなくなったらHELPのアイコンを押そう。

それでは、これから各種パラメーターの詳細と、ボスキャラと中ボスの特徴を説明しよう。

強さ

敵キャラクターの耐久力（弾を何発撃ち込めば破壊できるか）を設定する。０～255の範囲で、０のときは当たり判定がなくなる。

得点

敵キャラクターを破壊したときの得点を設定する。実際の得点は設定した値の100倍（ボスキャラの場合１万倍）となる。

移動方法

ザコキャラと中ボスの移動パターンを設定する。０～19番は既製のパターンで、20～24番を選ぶと自分で軌道を作成することになる。

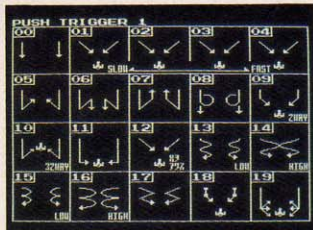
軌道エディターは出現位置との相対的な座標をひとつひとつ指定する方式になっていて、実際の動きは、指定した座標をトレースした軌道を描くことになる。軌道パターンひとつにつき座標を記録するブレーンがふたつあり、ひとつのブレーンに記録できる座標の数は50（中ボスは100）カウント分になっている。ただし、作成した軌道は出現位置が画面の左側（横スクロールステージは上側）の場合のもので、出現位置が画面右（同下）の場合は、もとの軌道とは左右（同上下）反転した軌道を描くということに気をつけてくれ。

⬆最初から用意されている移動パターン。

⬆地形のパターンを考えながら、それに合った動きを作ろう。

攻撃方法／発射頻度

敵キャラクターの攻撃方法および発射頻度を設定する。まず攻撃方法は、まったく攻撃をしてこないタイプと、敵キャラを発射してくるタイプ、プレーヤーのいる方向を狙って弾を撃ってくるタイプ、弾を一度に複数の方向へ撃ってくる（３方向、４方向、８方向）タイプがある。

発射頻度とは弾を撃つ間隔のことで、一定の周期で撃ってくるタイプ（５段階）と、ランダムに撃ってくるタイプ（５段階）のなかから選択する。

爆発後の処理

敵キャラクターが爆発したあとに行なう処理を設定する。そのまま消えてなくなってしまうタイプと、新たな敵キャラに生まれ変わるタイプ、パワーチップに変化するタイプ、プレーヤーのいる方向を狙って弾を撃ってくるタイプ、同時に複数の方向に弾を撃ってくる（３方向、４方向、８方向）タイプのなかから選択する。

移動速度

敵キャラクターが縦方向と横方向に動くスピードをそれぞれ設定する。自分で軌道をエディットした場合は意味を持たない。

出現位置

敵キャラクターが出現する画面上の位置を決める。最小にすると画面の前方から、最大にすると画面の一番後方から出現する。

アニメーション

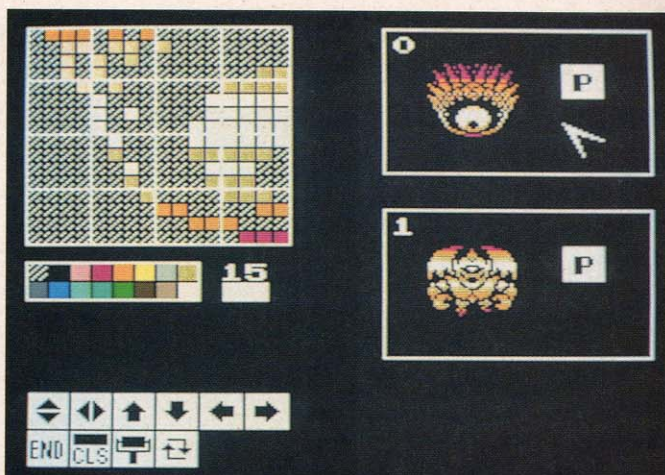
アニメーションのパターンを設定する。０に設定するとアニメーションせず、１に設定すると２パターン切り替え、２に設定すると３パターン切り替えのアニメーションになる。

⬆個性的な敵キャラ作りを目指そう。

中ボスキャラの作成

コンツェルンの大きなウリのひとつが、中ボスキャラを出すことができるようになったことだ。中ボスは大きさが32ドット×32ドットで、アニメーション処理ができないほかは基本的にザコキャラと同じで、ひとつのステージにつき２種類までエディットすることができるようになっている。

もちろん、同時に複数の中ボスを出現させることも可能。画面のスクロールを一時的にストップさせる機能(方法は後述)などと組み合わせれば、かなりメリハリのきいた演出ができるのだ。利用価値は大ありだぞ。

⬆思った以上に演出効果が高まるぞ。

⬆ひとつのステージに、中ボスを２種類までエディットできるようになっているのだ。

大ボスキャラの作成

ボスキャラは全部で５種類で、出現位置はステージの最終地点に固定されている。また、移動パターンが登録されていないので、必ず自作しなければならない。移動パターンのエディットのさいに注意してほしいのは、ほかのキャラクターが相対的な座標を指定していくのに対して、ボスキャラの場合は、軌道エディターで描いた座標そのままの位置に表示されるということだ。

エディットすべき項目がかなり多いので大変だろうが、工夫しだいでスゴイのが作れるかもしれない。努力は必ず報われるぞ。

Aタイプ

⬆64×64ドットの超大型だ。迫力はあるが、動きに気をつけないと情けなくなる。

⬆ボスキャラのタイプによって、エディットする部分が変わってくるので注意してくれ。

Bタイプ

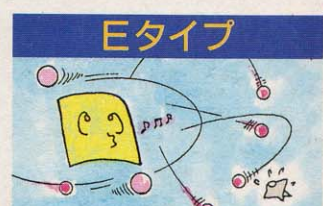
⬆32×32ドットの本体を中心に、８つのオプションが回転するパターンだ。

Cタイプ

⬆32×32ドットの本体のうしろをオプションが連なるパターン。ドラゴンみたい。

Dタイプ

⬆32×32ドットの本体のみだが、そのかわりハデな攻撃力を持っているのだ。

Eタイプ

⬆32×32ドットの本体の回りをオプションが２個回転。いわばＢとＤの中間だ。

吉田孝広の その１ドット待った！①

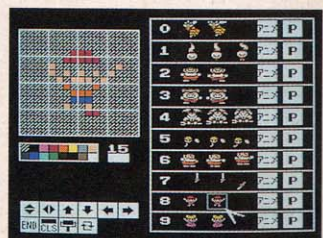
それではここで、コンツェルンのサンプルゲーム『リューベック』を作った、吉田孝広センセにお話をうかがってみましょー。まず、スプライトキャラをデザインするときの注意点を教えてくださいな。

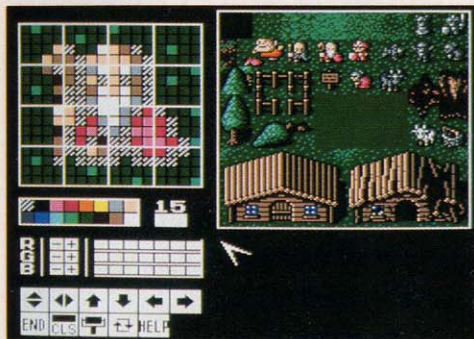
ヨシダ　敵キャラクターはみんな１ラインに１色ずつしか使えないでしょ？　だから、最初に色使いを考えておいてから形を決めるのがひとつの方法だね。

なるほど。ほかには？

ヨシダ　あとは、最初に形だけデザインして、あとから１ラインごとにグラデーションをかけて調整すると、意外とうまくいくよ。

アニメーションパターン作りのコツみたいなのはあるのかな？

ヨシダ　これはもう、何回もテストを繰り返しながら、少しずつ直すしかないと思うよ(②へ続く)。

⬆ドット絵描きは、ふつうの絵を描くのとはまた違った特殊技能が要求される。たった１ドットの違いもバカにできないのだ。とくに色の組み合わせには注意。

マップパターンデータの作成

⬆色使いをよく考えないと、空中物が見づらくなってしまうぞ。

ここでは背景のスクロール画面を構成するパーツをエディットする。コンツェルンは、作成可能なパーツの数が前作より多くなっているのが特徴。おかげでより変化に富んだマップを作成できるようになったのだ。

また、前作ではパーツエディター上の一定の部分しか当たり判定をつけることができなかったが、コンツェルンでは、8ドット×8ドット単位で自由な位置に設定できるようになっている。

パーツはスプライトキャラクターとは違い1ドット単位で着色できるので、自由にデザインすることができる。ただし、あらかじめ組み合わせ方をよく考えてデザインしておかないと、スクロール画面上に配置するときに苦労させられるはめになる。できるだけ無駄が出ないように作ろう。

⬆当たり判定をつけたいパーツには、こんな感じで印をつけていけばいいのだ。

パーツを画面上に配置する

背景パーツができあがったら、今度はそれをスクロール画面上に配置することになる。ここでは、パーツエディターから任意のパーツを取り出して、広大なスクロール画面上にひとつひとつ並べていかなければならない。かなり根気がいる作業になる。はじめっから完璧なマップを作ろうとしても無理なので、まずはCLSコマンドを使って画面全体をひとつのパーツで塗りつぶして、あとから少しずつ修正を加えていくのが一番だ。労を惜しまないで、コツコツやろう。

➡まずはこの画面で、マップ上に置きたい背景パーツを選択する。

⬆当たり判定のあるパーツの配置には十分に気をつけるべし。

キャラクターの出現位置を決める

⬆地形との組み合わせで思わぬ効果が生まれることもあるのだ。

さて、スクロール画面に背景パーツを敷きつめたら、あとは敵キャラクターの出現場所を決定するだけだ。ここでは、ただやみくもに並べていくのではなく、地形のパターンをよく考えたうえで、計画的に配置していく必要がある。それから、敵キャラクターがどんな動きをするのかも頭に入れておいたほうがいいだろう。見せ方しだいで、砲台から弾を発射させたり、怪物が口をパクパクさせたりといった小ワザを利かせることだってできる。要は工夫しだいだ。

⬅ゲームバランスを考えながら、敵キャラの数を調整しよう。

各種パラメーターの設定

ここでは、スクロールの速さやスクロール画面の長さなどを設定する。スクロールの速さは5段階のなかから選択でき、ステージの長さは、最低で約1画面から最高約12画面までの範囲を、8ドット単位で細かく設定することができるようになっている。

また、ある地点に到達したところで、スクロールを指定した時間だけストップさせたり、特定の色を点滅させたり、といったことも設定できる。それから、ステージ中に流れるBGMの設定もここで行なうことになる。ここでステージの個性が決定されるのだ。

吉田孝広の その1ドット待った!②

さてさて、今度は背景のパーツのデザインをするときのコツみたいなものを教えてくださいな。

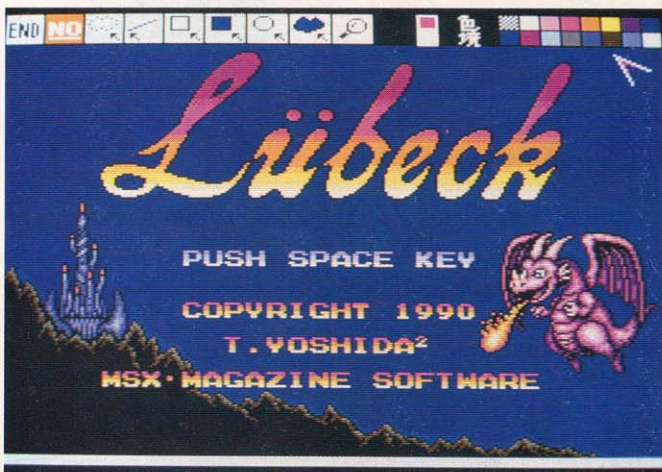
ヨシダ　まず、当たり判定のある部分とない部分にハッキリと差をつけるのが大切だね。見分けがつかないと、ゲームをプレーしているときに困っちゃうからね。あと、あんまりチマチマしたパーツばかり作らないで、思い切って少し大きめのパーツを作れば見栄えもするし、個性も出るんじゃないかな。それから、前半から中盤、後半へと進むにつれて、だんだん変化させていくのも効果的だよ。

なるほど。参考になります。

タイトルやエンディング画面の作成

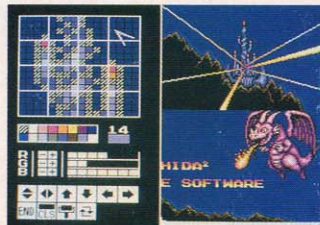
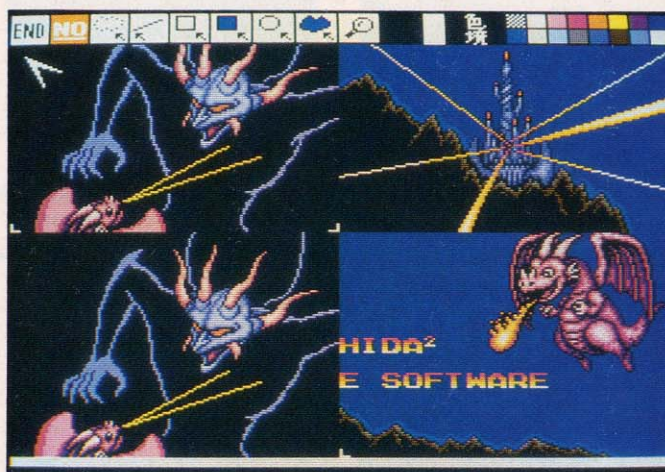
タイトル画面の作成

タイトル画面エディターは、市販のグラフィックエディターのようなお絵描き感覚でデザインすることはもちろん、パーツエディターと同じように16ドット×16ドット単位で精密にデザインすることもできる。ドット絵なら描けるんだけど、大きな絵はどうも苦手だなあ、という人は、細かいパーツを組み合わせていくようなイメージで作成するのもひとつの手だろう。タイトル画面には作者のセンスが意外と露骨に表われるものだ。念入りに作っても損はないぞ。

⬆かっこいいタイトルロゴを作ってね。

⬆大きな絵を描くときは、マウスがあると絶対に便利。描きやすさが格段に違うのだ。

エンディング画面の作成

数多くの難関を乗り越え、やっとたどり着いたエンディング。苦労してクリアーしてくれたプレーヤーをねぎらうためにも、心を込めた祝福のメッセージを送ってあげたいものだ。

ここでは絵を4枚作成することになる。実際のエンディングでは、1枚目から3枚目までを順番に2度ずつ表示したあとで、最後に4枚目の絵が表示されることになる。エディターの操作方法自体はタイトル画面エディターと同じなので問題ないだろう。

⬆表示される順番を考慮に入れて作ろう。

⬆苦労に苦労を重ねたプレーヤーの期待を裏切らないように、気合を入れて描いてくれ。

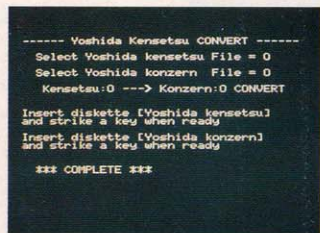
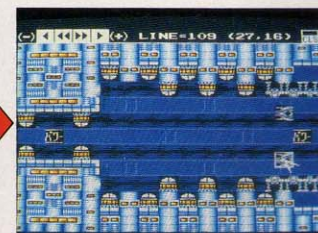
メッセージデータの作成

ここではタイトル画面のつぎに表示される、オープニングメッセージを作成する。内蔵のエディターには最小限の編集機能しかないが、そのかわりにMSX-DOSまたはMS-DOSのテキスト形式ファイルが扱えるようになっている。テキスト形式ファイルはMSX-Writeや松下のFS-A1WXに内蔵されているワープロなどで作成することができる。また、ワープロ専用機のなかにも、この形式のファイルを作成できるものがあるぞ。

『吉田建設』で作成したデータをコンバートする

F1キーを押しながらエディターディスクを起動すると、吉田建設で作成したデータをコンツェルン上にコンバートするプログラムが実行される。前作の『吉田建設』でゲームを作っている途中だった人も、この機能を使えばスムーズにコンツェルンのシステムを使えるようになるわけだ。

このプログラムでコンバートできるのは、敵キャラクターのグラフィックやパラメーター、出現位置、マップのパターン、当たり判定など。基本的にコンバートしたデータはそのまま使うことができるが、スピードや攻撃の頻度が前作とは異なるために、実際に遊ぶときはゲームバランスをある程度手直ししたほうがいいだろう。

⬆吉田建設のサンプルゲームの4面だ。

⬆ここでステージ番号を指定すると……。

⬆このとおり、コンバートできるのだ。

Mマガオリジナルシューティングゲーム

Lübeck

➡自機の赤い竜がはばたくアニメーションのパターンも凝っている。

コンツェルンに付属しているオリジナルゲーム『リューベック』は、赤いドラゴンが主人公のファンタジーっぽい作品だ。コンツェルンに搭載された機能のさまざまな使い方を、この作品から学んでくれ。

遠い昔、まだ人々がエルフ族やドワーフ族などとともに生活していた時代のこと。突如として混沌の世界から出現した魔王が率いる怪物の群れが、平和な町に襲いかかってきたのだ。なすすべもないまま、逃げまどう住民たち。と、そのとき、天空のかなたから炎に包まれた赤い竜が現われ、炎で怪物を焼きつくし、そして全精力を使って魔王を倒すとともに自らも息絶えたのだ。おかげで町は平静を取り戻したが、それもつかの間。復活した魔王がまた町に……。

と、書いてるだけで恥ずかしくなってくるストーリーだが、そんなことはどーでもよい。怪物の出現にあわてる住民たちの様子や個性的な敵キャラクターの動き、手強い中ボスの登場など、見応えのある演出が満載されているのだ。とくにボスキャラの動きは、ゲーム作りの参考になると思うぞ。

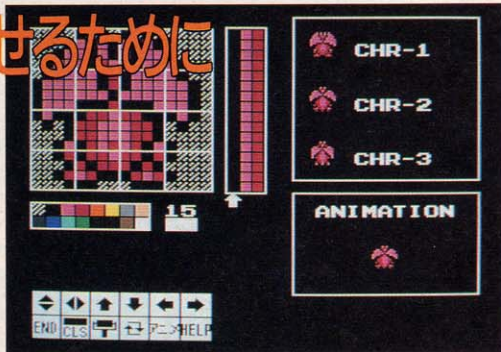
⬆うっそうとしたジャングルが舞台の面。

⬆中ボスが雰囲気を盛り上げてくれる。

シューティングゲームの未来をより充実させるために

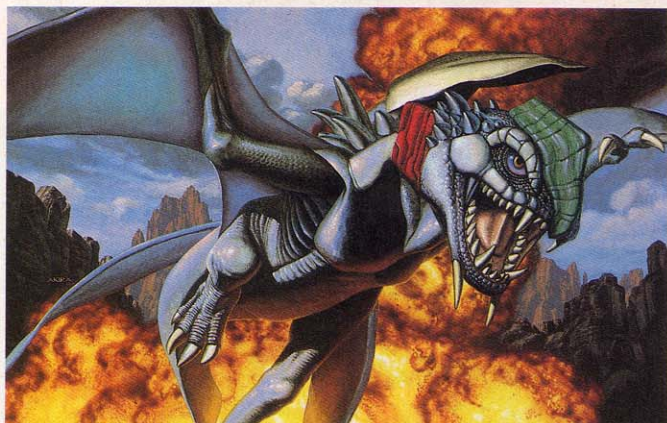
と、いきなりシューティングゲームの未来がどーしたこーしたと言われても困ってしまうかもしれない。『未来』はザインソフトのゲームだが、べつにビデオゲームの歴史を包括的に捉えてその中でシューティングゲームの位置づけを考えつつ将来シューティングゲームが発展していくための指針を占う、なーんていう堅苦しいお話ではないのでご安心を。そんな難しい話、私には書けません。ここではもっと簡単に、「どーしておもしろいのか」、「どーすればもっとおもしろくなるか」ということについて、ちょっとばかり頭を働かせてみることにしよう。

なぜにおもしろいのか。これまた抽象的な質問だけど、市販の優秀なシューティングゲームのことを考えてみれば、おぼろげながら答えが見えてくる。なんてったって、遊んでいて最高に爽快な気分にさせてくれるのがいい。迫りくる敵機や敵弾をすんでのところでかわしつつ、弾をメチャクチャ撃ちまくって、何でもかんでもぶっ壊す！　これよこれ。ギリギリのスリルが、我々を高揚させてくれるわけなのである。

ただ、このギリギリ、スレスレの緊迫感を快感に昇華させるためには、大切な要素があるのを忘れてはならない。単調な作業の連続は、すぐに飽きてしまうのがヒトの特性である。興味を持続させるためには、プレーヤーを〝先が見たくってたまらない症候群″にかからせることが必要なのである。死ぬほど美しいグラフィックでド肝を抜く手もあれば、鮮やかな演出効果で踊らせる手もある。それらの要素をうまく小出しにして、つねに〝イライラ～ウハウハ～イライラ～ウハウハ″の循環を崩さないことが、プレーヤーを永続的な興奮地獄に陥れるカギとなるのだ。さあ、今晩からさっそく1日100回ずつ〝イライラ、ウハウハ″と唱えながら、コンツェルンを使って究極のシューティングゲーム作りに精を出してくれ。

⬆〝イライラ～ウハウハ″の代表格がこの『グラディウス』だろう。

⬆究極のゲーム作りに励んでくれーっ！

シューティングゲーム・コンストラクションツール▼全国130店舗

吉田コンツェルンはTAKERUで6月20日発売予定

■吉田コンツェルン
対応機種 MSX2+専用
メディア 3.5インチ2DD 2枚組
価格 4500円［税込］

今月号の特集で紹介した、シューティングゲーム・コンストラクションツール『吉田コンツェルン』は、TAKERUで発売予定だ。

TAKERUはパソコンソフトの自動販売機で、全国130店舗のデパートやパソコンショップなどに設置されている。取り扱いはとってもカンタン。まずTAKERUの画面に表示されるメッセージにしたがって、お目当てのソフトを探しだす。そして、お金を入れたらポン！とディスクが出てくるようになっているのだ。また、TAKERUはホストコンピューターに接続されているので、品切れの心配をする必要はまったくない。いつでも、自分の好きなときに買いにいけるわけだ。TAKERUの詳しい設置場所などについては、ブラザー工業株式会社のTAKERU事務局まで問い合わせてくれ。自分の家に一番近いTAKERUの設置店はどこなのか、チェックしておこうね。

TAKERUについてのお問い合わせ先
ブラザー工業株式会社 TAKERU事務局
〒460 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 ☎052-824-2493

作品大大大募集のココロ!!

自分でゲームソフトを作ってみたい！ と思っている人は決して少なくないはず。最近はゲームデザイナーのためのセミナーに志望者が殺到しているという話だし、ただ市販のゲームで遊ぶだけでは飽き足りない人たちが〝作る側〟に回りたがるのは当然の流れといえるだろう。

そうしたゲームデザイナー予備軍にとって、最大の難関となるのはプログラミング。せっかくいいシナリオやゲームシステムを思いついても、それをちゃんとしたカタチにするためにはプログラミングに関する高度な知識が要求される。そのために、ほとんどの人がアイデアを活かせないまま、しり込みをしてしまっているのが現状ではないだろうか。

吉田コンツェルンは、そんな意欲に燃える人たちを応援するためのツールなのだ。もちろん、真剣にゲームデザイナーになりたい！と思っている人だけではなく、ゲーム作りの楽しさを味わってみたい、なんて人でも軽い気持ちで使えるようになっている。とにかく、より多くの人にゲーム作りの喜びを味わってもらうために、吉田コンツェルンが誕生したのだ。

さて、MSXマガジンでは、ゲームデザイナー予備軍のキミたちが吉田コンツェルンで製作したオリジナルゲームを大々的に募集する。どんな内容でも構わないので、どしどし応募してくれ。ただし、投稿の際に守ってほしいことがある。まず、作品は原則的に返却することができないので、応募する前に必ずバックアップディスクを用意しておこう。また、作品とともにゲームの作品名やストーリー、各ステージの紹介とキミの住所、氏名、電話番号を書いた紙も同封してくれ。それから、編集部には投稿ディスクが殺到するので、混乱を避けるためにディスクのラベルにも作品名と住所、氏名、電話番号を書いてほしいのだ。優秀な作品はMマガ誌上で発表し、とくに優れたものは商品化も計画している。さあ、キミのゲームデザイナーとしての可能性を、吉田コンツェルンに託してみないか？

⬆独創的な作品の応募を期待しているぞ。

⬆吉田建設の優秀作『TWINKLE STAR』の1シーン。幻想的な雰囲気が魅力のゲームだ。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
コンツェルンるんるん作品係

音楽のこころ

BIT²のMIDIサウルス発売間近!!
機能を徹底的にチェックする

『MIDIサウルス』の 発売延期が続いて、やきもきしているかもしれない。かなりいい物ができそうだから、発売日がなおさら気になるところだろう。今回は編集部に届いた完成版に近いサンプル版をもとに記事を作っているので、今度こそだいじょうぶじゃないかな?

発売日は6月上旬

『MIDIサウルス』の発売予定日は6月上旬になっている。だいたい10日前後というところだ。ほんとにお待たせいたしました、という感じだよね。

発売日以外にお知らせしなきゃいけないのが標準音源の変更だ。今までCASIOのCSM-1が標準音源になっていたんだけど、このほかにKAWAIのPhmとK1、KORGのM1、RolandのCM-32L、CM-32P、CM-64、MT-32、そしてYAMAHAのTX81ZとDX7、これらも標準音源ということになった。CSM-1だけでちょっと寂しかったから、これはウレシイお知らせのはずだ。

さらにウレシイ、音源とのセット販売の話題だ。CSM-1とPhmが予定されていたけど、じつはもうひとつ、RolandのCM-32Lとのセット販売も企画しているそうだ。価格はまだ未定だけど、前者の発売日は6月下旬、後者のCM-32Lとのセット販売のほうはそれよりも遅れる、ということだ。

MIDIサウルスに用意されるBIOS公開の話も少しずつ進んでいるようだ。とりあえず、今回はポートを使った基本的なデータ入出力を、P77の『テクニックなコーナー』で紹介しておいたから、参考にしてほしい。

音源のラインアップが変更

標準音源が右下の表のようなラインアップに変更された。つまり標準の音源が複数になったわけだ。

音源によって設定されている音色が違うので、何番の音がどんな音色か、覚えておかなくちゃいけない。これが面倒なので、標準音源に限って、この番号と音色の対応データを用意しておくということなのだ。だから、この標準音源以外を持っている人でもMIDIサウルスを使うことはできる。ただ、ひとつだけ不便なところがある。MIDI対応のゲームの場合、標準音源用のデータしか用意していないので、そのままべつの音源をつないでもヘンな音が鳴るだけなのだ。これだけはどうしようもない。

対応している音源

CASIO	CSM-1
KAWAI	Phm
KAWAI	K1系
KORG	M1系
Roland	CM&MT系
YAMAHA	TX81Z
YAMAHA	DX7

9つのアイコンに注目しよう

肝腎の『MIDIサウルス』の機能チェックをすることにしよう。まず、タイトルのグラフィックが変更されて、少しすっきりした感じになった。そのあと最初に立ちあがるのが録音・再生モードだ。

画面上のほうに9つのアイコンが表示されている。このアイコンをマウスでクリックすると、それぞれのモードにいくことができるようになっている。順番にどんな機能があるのか見ていこう。

⬆前のタイトルもカッコよかったのにねえ。何となくもったいないような感じ。

トラックデータモード。このモードでは曲のデータが棒グラフのように表示される。データの入力もできる。

もちろん、ディスクモードだ。『シンセサウルス』などのいろいろな形式のデータを読み込むことができる。

これはツールモードと呼ばれる。録音・再生モードで使うことができる機能の設定をここでするわけだ。

これはMIDIサウルスを立ちあげたとき、最初に現われる録音・再生モード。基本の画面ともいえる。

この編集モードでは、トラックデータモードのデータをテキストエディターの感覚で編集することができる。

コンピューターのキーボードから、曲のデータを直接数字で入力してゆく、ステップ入力モードなのだ。

サブモード。これは将来の機能拡張のために、または補足の機能用に用意されたアイコンなのだ。

リズム入力モードだ。スネアやバスドラム、タムなどのパターンをこのモードで設定できる。

これは、ほかのツール(音色エディターなど)と行き来する際に利用するアイコン。だからドアの絵なわけ。

録音・再生モード

MIDIサウルスで曲を入力していく場合、3とおりの方法がある。ひとつはこの録音・再生モードですることのできるリアルタイムレコーディング。それから、コンピューターのキーボードから数値を入力していくステップ入力モード。そして、音符を棒グラフのような形で入力していくトラックデータモードの3つだ。一番手軽に使うことができるリアルタイムレコーディングから見ていこう。

録音するためには、当然、鍵盤のついたシンセサイザーが必要だ。鍵盤を弾くと、シンセサイザーのMIDI OUT端子からそのデータが出力され、MIDIサウルスのMIDI IN端子に入力される。そして、そのデータをMSXが取り込んでメモリーに記憶する、という仕組みだ。

やりかたは簡単。右上の写真を見てほしい。画面の左端に縦に9つ赤いランプがついている。上から順番にトラック1、トラック2、……トラック8、リズムトラックに対応していて、ランプのついているトラックが、録音・再生ができるトラックだ。

録音できるトラックはひとつだけ。そのトラックの〝MODE〞のところをマウスでクリックし〝PLAY〞を〝REC〞に変えよう。そのとなりの〝CH〞の部分でMIDIチャンネルを設定し、〝SNM〞のところでそのトラックの最大同時発音数を設定する。これがすんだら、あとは右端の録音ボタンを押すと、カウントが〝チッチッ〞と始まり、録音がスタートする。

⬆使うトラックは左端のランプを点灯させなければいけない。録音のときも同じだ。

TRACK	STBY	MODE	CH	SNM	MO	SSU
1	■	PLAY	0 2	0 1	1	■ 1
2	■	REC	0 3	0 1	1	■ 1
3	■	PLAY	0 4	0 1	1	■ 1
4	■	PLAY	0 5	0 1	1	■ 1
5	■	PLAY	0 6	0 1	1	■ 1

⬆録音できるトラックはひとつだけ。そして、そのほかのトラックを再生しながら録音することもできるのだ。

⬆録音するときに分解能を大きくしておくと、鍵盤を叩く、微妙なタイミングのズレなどを補正してくれるのだ。

どのモードでも録音・再生ができる

画面の右のほうに〝STOP〞とか〝START〞の文字があって、テープレコーダーみたいなボタンが付いている。これを操作すると曲を鳴らしたり止めたりすることができる。そしてどのモードにも用意されている。つまり、いつでも曲を聴きながらエディットすることができるのだ。

〝READY〞という見かけないボタンがあるのがわかるだろうか？これはMIDIインターフェースをあらかじめイニシャライズしておくためのボタンで、再生する前には、必ずこのボタンを押しておかなければいけない。イニシャライズのほかに、あらかじめ曲の頭の部分をインターフェースのバッファに送っておく機能もあって、このボタンを押すだけで、数十小節ぶんのデータが送られている。とにかくバッファが8キロバイトあるので、かなりのデータを送っておくことができるわけだ。

このほか、ポーズボタンや録音ボタン、巻き戻しボタン(曲を頭まで戻す)や早送りボタン(曲のテンポを最大の240まで上げて早送りする)もあるのだ。

もし、録音するトラック以外にデータが入っている場合、そのデータが同時に再生される。つまり、ほかのトラックのデータを聞きながら、リアルタイムでデータを入力していくことができるわけだ。

クォンタイズといって、演奏しているデータの微妙なタイミングのずれを、自動的に補正してくれる機能もついているし、そのタイミングを検出する間隔を粗くすることによって、補正の幅を自由に変更することもできる。演奏がうまい人だったら、微妙なタイミングのズレも、意識してやっているので補正してほしくないわけ。そういう場合は検出の間隔を短くして、より忠実に録音していく。逆に演奏が下手な人の場合は、間隔を粗くしてどんどん補正してもらう。この間隔の設定は、画面右下にある〝REGISTRATION〞の場所で設定することができるのだ。

そのほかの機能を説明するぞ。画面中央にある〝MO〞は、データを出力するMIDI OUT端子を選択するものだ。となりの〝SSU〞はスターティングセットアップと呼ばれるもので、自分がよく使うMIDIコマンドをあらかじめ8種類設定しておき、再生するときに必要に応じてトラックに出力できる。

〝PLF〞はプレイフィルター、となりの〝RCF〞はレコーディングフィルターという意味だ。これがなかなか便利な機能で、たとえばベロシティーを頻繁に使っている曲があった場合、あまりにも弱く設定していると音が聞き取りにくくて、音程などを確かめたいときに不便だ。そのときだけベロシティーの設定を外して聞きたいわけ。こういう場合にあらかじめPLFとしてベロシティーを設定しておけば、ベロシティーデータだけを取り除いて再生してくれるのだ。レコーディングの場合も同じ。たとえばベンダーのデータだけを除いて録音する、なんてのも可能だ。それぞれ8種類ずつ設定しておくことができるので、トラック1はベロシティーデータ、トラック2はピッチデータを取り除く、ということもできる。けっこう便利な機能だと思うぞ、これは。

⬆録音や再生しているときに入出力しているMIDIデータが、このMIDIモニターにめまぐるしく表示されるのだ。

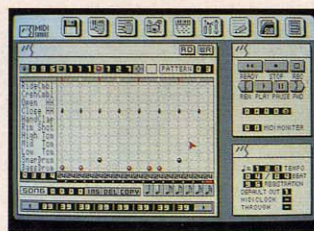
リズムパターン作成モード

次はリズムパターン作成モードの説明をしよう。その名のとおり、リズムパターンをいくつかのパターンとして登録し、それを組み合わせてひとつの曲を作っていく。どこかで見たことがあるなあ？という人はスルドイ。そう、同じBIT²から発売されている『シンセサウルスVer.2.00』のリズム作成のやり方と同じなのだ。

まるいぽちぽちを画面上に置いていき、パターンを作っていくんだけど、ちょっと違うのがぽちぽちの大きさに3通りあること。これはベロシティーを表わしていて、縦長の細い黒丸が弱め、普通の黒丸が中間の強さ、赤丸が強め、ということになっている。これは初期設定の場合で、ユーザーが強さを自由に変えることもできる。

また、丸の選び方が3通りあって、ひとつは上に表示されている3つの丸を指定して選ぶやり方。もうひとつは画面上の丸を右クリックで拾う方法。そして、画面上の同じ場所で何回もクリックすると丸の種類が次々と変わってゆく。これを利用して選ぶ方法、の3種類があるわけだ。あとは選んだ丸を画面上に置いていくだけで、簡単にパターンを作ることができる。

⬆3種類の丸のベロシティーの値は、ここにある数字を変えることによって、自分の好みの設定にすることができる。

⬆画面上に横に並んでいる丸の時間間隔を、この音符を2回クリックすることによって、設定することができるのだ。

⬆左にある楽器のリストは、ユーザーが自由に変更することができる。

⬆こんな風にしてまるいぽちぽちを置いて、リズムパターンを作っていく。

それから、画面中央やや下のあたりに数字が16個並んでいるのがわかるかな？　これは横に並んだ丸の時間の間隔を表わしたものだ。普通は16個同じ値にして、一定のリズムを刻むわけだけれど、別々の値にしてだんだん速くしたり、遅くしたりすることもできる。また、16個まとめて同じ値で埋めたい場合は、すぐ下の音符マークを2回クリックすると、その音符分の長さの値が設定される。

16個の数字の下にある横長の赤いランプは、ここまでのパターンを使う、という目印だ。4分の3拍子とかの曲を作る場合に便利だ。また、同じ16個の数字の左端に4ケタ分用意されている数字は、右に並んだ16個の数字の合計だ。

一番下にある数字の並びは、上のようにして作ったパターンをいくつか組み合わせてゆく場所。こうしてひとつの曲ができあがるわけだ。こういうところはシンセサウルスとまったく同じだよね。

ステップ入力モード

このモードには、曲の入力のしかたが2種類ある。ひとつは鍵盤つきのシンセサイザーのMIDI OUTとMIDIサウルスのMIDI INをつないでおき、音の高さは鍵盤を弾いて決め、長さはコンピューターのキーボードで入力してゆく方法。もうひとつは音の高さ、長さ、両方をキーボードで入力する方法だ。

音の長さを指定する場合は、あらかじめいくつかの長さの音符を指定しておき、それぞれをいくつかのキーに割りつけておく。実際には、そのキーを押すだけで長さが指定されるわけだ。人によってよく使う音符が違うので、ユーザーがそのキーの割りつけを自由に変更できるようにもなっている。

そのほかのテンポやベロシティー、音色番号などはファンクションキーなどに割りつけて、入力するようになっている。個人的な感想だけど、なにかワープロのような操作性になるんじゃないだろうか。こんな感じでどんどん入力することができれば、かなり効率よく曲を作ることができるんじゃないかと思う。

じつは、編集部がもらったサンプル版では、まだこのモードは未完成だったのだ。実際に使ってみて、その操作性を確かめたかったんだけれども、未完成ということなのでしょーがないね。BIT²もこのへんの操作性は極力向上させる予定なので、仕様とか画面とかはどんどん変えていくつもり、ということだ。だから、ここに掲載した写真は、結構変更の可能性があると思うぞ。

ところで、74ページのアイコンの中に編集モードというのがあったでしょ？　これは、そこにも書いてあるとおり、ステップ入力モードで作成したデータをコピーしたりデリートしたりして、編集するためのモードなのだ。わざわざべつのアイコンを用意した理由は、たぶん、機能を充実させたために、メモリーが足りなくなったせいじゃないかと思う。そこでプログラムをふたつに分け、別々のアイコンを割り当てたわけだ。開発スタッフも苦労しているみたいだね。

余談だけど、このMIDIサウルスは、BIT²の社長の栗林さんが中心になって開発をしている。栗林さんはハードのほうの知識が豊富なので、なおさら、このMIDIサウルスの開発に力が入っているみたいだ。いわば、MIDIサウルスは社長自らが携わっている、社運を賭けた商品ということになる。こりゃ、すごいものにならないほうがおかしい、ってもんだぜ。

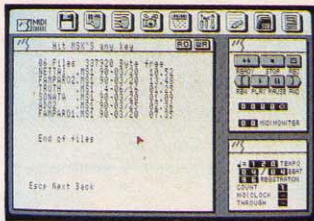
⬆やっぱり、こういうツールは入力方法が複数あって、ユーザーが一番使いやすい方法を選べるのがいいよね。

⬆MIDIサウルスを手に入れた人は、さっそく曲を作って、いいのができたらこころのコンテストに応募しよう。

⬆数字でデータをビシバシと入力する。慣れるとなかなか速いし、気持ちがイイ。

ディスクモード

これは文字どおり、曲のデータを読み込んだり、ディスクに書き込んで保存したりするモードだ。すべてのトラックを読み込むこともできるし、ひとつのトラックだけを読み込むこともできるのだ。ありがたいことに、シンセサウルスVer.2.00のデータも使うことができる。もちろん音色の設定などは、でたらめな値になっているので修正する必要があるけど、曲のデータそのものはそのまま使うことができるのだ。あたりまえだけど、MIDIサウルスで作ったデータはシンセサウルスでは使えない。逆方向はダメというわけだね。

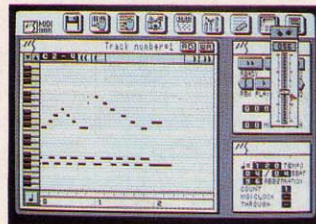
そのほか、セットアップファイルと呼ばれる、環境設定ファイルも作れる。一度自分が使いやすいように設定しておき、それをセットアップファイルとして保存しておけば、次からはそれを読み込むだけでいいわけ。またノートセットファイルというものも作れる。このファイルの中にはユーザーが設定した、音色番号と実際の音色の対応データが入っている。標準音源以外の音源を持っている人は、その対応データが用意されていないので、このファイルを自分用に作っておくといいかもしれない。

⬆今、シンセサウルスVer. 2.00のデータを読み込んでいるところだ。

トラックデータモード

このトラックデータでの曲のデータの表示方法は、どっかで見たことがあるんじゃないかな？　海外の音楽ソフトなどではよく見かける方式だ。縦が音符の音の高さを表わしていて、横が音符の長さを表わしている。１トラックのデータを表示することができるので、見た目は横長の棒がズラズラっと並んでいるようになるだろう。

左上にある1組の矢印のところでマウスのボタンをクリックすると、左端に表示されているキーボードが縦にスクロールする。つまり、画面に表示している音域を、これで変更することができるのだ。

その矢印の右にあるもう1組の矢印は横にスクロールさせるものだ。画面には３小節分ぐらいしか表示できないので、これでスクロールさせるわけ。

それから、BIT²に聞いてみたところ、曲を再生するときは、この画面をリアルタイムにスクロールさせて、今どこが演奏されているのかすぐわかるようにしたいと、言っていた。なかなか、スピード的に難しいものがあるとは思うんだけど、これが実現すれば、このモードは結構派手なものになるんじゃないかな。

⬆左上にある文字は、今、表示されている音域を表わしているのだ。

テクニックなコーナー

MIDIインターフェースを自分のプログラムから利用したい、自作のゲームをMIDI対応にしたい、そんな人のためのテクニックなコーナーなのだ。

MIDIインターフェースの仕様公開 その①

BIOSが完全にできあがってから、この仕様公開をやりたかったんだけど、待ちきれない人がいるかもしれないので、あえて早めに記事にすることにした。まだ、MIDIサウルス自体が発売されてないこともあり、MIDIインターフェースの仕様も若干変更の可能性がある。だから、今回はとりあえず、基本的なところをかい摘まんで紹介することにした。

まず、インターフェースとはポートを介してデータのやり取りをする。使用するポートのアドレスは左下の表のとおり。&H70番地から&H73番地までを使うわけだ。

次が右上のリスト。インターフェースのイニシャライズプログラムということになっているが、正確に言うとハードウェアのほうのイニシャライズだ。じつはほかにインターフェースの中に入っているソフトウェアのほうのイニシャライズも必要。こちらのほうは結構面倒な手続きが必要なので、来月以降、おりを見て紹介する。とりあえずハードウェアのイニシャライズは右上のリストだけでいい。

最後が、曲のデータの形式だ。データといっても音符以外にもテンポデータや音色データなど、たくさんあるんだけど、今回は音符のデータ形式のみを右下に掲載した。ひとつの音符は６バイトで形成され、最初の１バイトがノート番号、次の２バイトがノートタイム、その次の２バイトがステップタイム、最後の１バイトがベロシティーということになっている。

MIDIインターフェースが使用するポート

ポートアドレス	内容
&H70	ポートA　コマンド
&H71	ポートA　データ
&H72	ポートB　コマンド
&H73	ポートB　データ

MIDIインターフェースイニシャライズプログラム

```
10 OUT &H70,&HCF
20 OUT &H70,&HC0
30 OUT &H70,&H7
40 OUT &H72,&HF
50 OUT &H72,&H7
60 OUT &H71,&H14
70 OUT &H73,&H42
80 OUT &H71,&H8
```

サウンドデータの形式（１音６バイト）

ノート番号（０－127）	ノートタイム（０－65535）	ステップタイム（０－65535）	ベロシティー（０－127）
１バイト	２バイト	２バイト	１バイト

第4回 MIDI周辺機器オールカタログ

今回はMIDI音源の追加補足編、ということで、今までに紹介できなかったものを取り上げてみた。コンピュータ一用の音源として高い人気のMT-32や、デジタルシンセサイザーの代表とも言えるDX7などは要チェックだ。

今は第一線から退いたものの、まだまだ人気が高く、十分使うことができるMIDI音源や、最近発売されたばかりの新製品などをここに集めてみた。ローランドからは『ミュージくん』で有名なMT-32、高いコストパフォーマンスを誇るRS-PCM方式のU-220、D-10の音源モジュール(音源が同じで鍵盤を取り除いたもの)であるD-110の3つ。ヤマハからはFM音源を使ったデジタルシンセサイザーのDX7シリーズ、同じFM音源のTXシリーズ、そしてAWM音源とFM音源両方を搭載し、なおかつ価格を抑えた新製品SY22を紹介する。

Roland ローランド株式会社

〒101 東京都千代田区神田須田町2-11

MT-32 6万9000円[税別]

PC-9801用のソフト『ミュージくん』のMIDI音源だ。当然、音源のほうはMSXで使うことができる。今は『ミュージ郎』のほうに移りつつあるが、ユーザーの数が多く、まだまだ現役と言える音源だ。LA方式の音源を搭載し、128音色を内蔵している。リズム音色は30種類、もちろんPCM録音によるものだ。

音色はピアノ系、オルガン系、ブラス系というように、系統ごとに整理されているので、音色を選ぶときはどの系統の何番目か、という選びかたができる。自分の欲しい音色をスピーディーに探し出せるわけだ。

最大同時発音数は32となっているが、音色によっては複数の音(最大で4つ)を組み合わせて鳴らすものも数多くあり、その場合は32よりも少ない数になる。平均してふたつぐらい使うので、実際は16程度かもしれない。これはLA音源ならどの機種にも言えることで、べつにMT-32だけに限ったことではない。それから、8チャンネル+1リズムパートのMIDI音源として使うことができるようになっている。

また、サウンドに奥行き感やスケール感を与える、リバーブ(残響)効果をパートごとに加えることができる。このリバーブは10種類用意されていて、これを使えば、かなり高品質な音で演奏することができるはずだぞ。プロのレコーディングなどでも、必ずといっていい程使っているものだから、けっこうお世話になる機能かもしれない。

D-110 8万3000円[税別]

これは頭にも書いてあるとおり、D-10の音源モジュールで、先月紹介したD-10用の音色カードを使うことができる。LA方式の音源で、最大同時発音数は左のMT-32と同じ32だ。8チャンネル+1リズムパートのMIDI音源として使うことができる。音色の数は128、リズム系の音色数は63、もちろんリズム系の音色はPCM録音だ。

D-110の特徴はステレオ出力のほかに、6系統の出力端子が用意されていることだ。パートごとに出力する端子を選ぶことができるので、エフェクターをべつに持っている場合、好きなパートのみにエフェクトをかけることができるわけだ。

U-220 11万円[税別]

最大同時発音数は30、6チャンネル+1リズムパートのMIDI音源として使うことができる。音源のほうはRS-PCM方式なので、先月紹介したKR-55などで使える音色カードが使用可。カードスロットがふたつあるので、同時にふたつのカードを差すことができる。

内蔵音色も128種類と充実。リズム用の音色も37種類用意されている。エンベロープ(アタック、ディケイ、サスティン、リリース)を設定し直したりして、音色をエディットすることも可能だ。

エフェクターのほうも、リバーブ、ディレイ、コーラス、フランジャーなどが用意されている。

YAMAHA ヤマハ株式会社

お問い合わせ先 ☎03-770-4486

DX7 II-D 23万9000円[税別]

DX7 II-FD 27万7000円[税別]

DX7-S 15万6000円[税別]

いずれも音源は6オペレーター、32アルゴリズムのFM音源で、最大同時発音数は16、内蔵音色数は64だ。

DX7 II-DとDX7 II-FDは、FM音源を2系統用意してあり、ふたつを自由に組み合わせて音色を作ることができる。また、FDのほうだけ2DDの3.5インチフロッピーディスクを搭載している。音色データなどはRAMカートリッジに保存することもできるが、やっぱりフロッピーディスクのほうが安いし、何かと便利かもしれない。

いっぽう、DX7SのほうはFM音源1系統で、いわばベーシックなDXと言えるだろう。

ちょっとユニークな機能として、マイクロチューニング機能がある。これを使うと11種類の音律の中から好きなものを選べるようになるんだけど、さらに自分で音律を作ることもできてしまう。古典音楽のシミュレーションや、エスニック音楽など、いろいろな使いかたができるわけだ。

TX802 18万4000円[税別]

TX81Z 5万6000円[税別]

TX802はDX7 II/Sと音色データの互換性がある。6オペレーター32アルゴリズムで、最大同時発音数は16、8チャンネルのMIDI音源として使うことができる。内蔵音色は128種類用意されている。

TX81Zは4オペレータ8アルゴリズム仕様で、最大同時発音数は8、128種類の音色を内蔵し、8チャンネルのMIDI音源として使える音源波形を8種類持っていることも特徴だ。

SY22 11万円[税別]

AWM音源とFM音源を2系列ずつ内蔵しており、それを組み合わせて音を作ることができる。最大同時発音数は16で、8チャンネルぶんのMIDI音源として使える。

128種類のサンプリングデータと256種類のFM音源用の波形データをもとにして作る音色は、バリエーションが豊富。16種類のエフェクターも用意され、音に困ることはないだろう。また、ランダムに音をエディットしてゆく遊びの機能もあるので、意外な音で演奏が楽しめるだろう。内蔵音色数は64、リズム系やサウンドエフェクト系の音色もべつに用意されている。11万円というかなり安めの価格も魅力的だよね。

こころのコンテスト

今月の優秀作品

（要FM音源）

最近いい曲が多くて困っているのだ。ほんとは10曲ぐらい載せたいんだけど、ページがなくて……。そのうち必ず掲載するから待っててくださいね。

■オリジナル部門

LITTLE EXPLORER
リトル・エクスプローラー

静岡県/杉山淳

この曲はいいっ！　はっきり言って好きだな。女の子が主人公のRPGを友達が作っているそうで、そのために作ったのがこの曲だそうだ。曲の雰囲気もいい感じだし、明るくまとまっているよね。メロディーがひととおり終わって、曲の最後にワンフレーズだけ入るところなど、なかなか巧みな曲の構成だ。この最後のおまけがなかったら、編集部内でもそれほど評価は高くなかったかもしれない。とにかく打ち込んでみてちょーだい。少々長めかもしれないけど、きっと期待を裏切らないはずだぞ。

```
10 'LITTLE EXPLORER
20  CLEAR1000
30 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
40 DIM A%(15)
50 FORI=0TO15
60 READA$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
70 NEXT
80 CALL VOICE COPY(A%,@63)
90 DATA 0000,0000,0000,0000
100 DATA 0C00,0005,0000,0000
110 DATA 0C10,F1F3,0080,0000
120 DATA 0011,F1F3,0080,0000
130 CALL TRANSPOSE(0)
140 CALL PITCH(443)
150 SOUND7,&B110001:SOUND6,18
160 POKE &HFA7C,12
170 A1$="T150V15L1203@63C6CCCCC6CCCCC6CC
CCC6CCCCC6CCCCC6CCCCC6CCFG-GGGGGG
180 B1$="T150V14L1206@24A1B-1>D-1E-2C4<B
406@48
190 C1$="T150V13L1205@24F1F1A-1B-2G4G4
200 D1$="T150V13L1205@24C1D1F1G2D4D4
210 E1$="T150V14L12Q4@007C<AFCFA>C<AFCFA
>D<B-FDFB->D<B-FDFB->FD-<A-FA->D-FD-<A-F
A->D-GE-<B-GB->E-GD<BGD<B
220 G$="CB6HS6SH12HSM12":G1$="T150V15"+G
$+G$+G$+"CB6SH12SH12SH24S24SH24S24"+G$+G
$+G$+"CSM12SM12SM12SM24SM24SM12SM12
230 H1$="T150S0M5000L12R6C6CCR6C6CCR6C6C
CR6CCC24C24C24C24R6C6CCR6C6CCR6C6CCCCCC2
4C24CC
240 A2$="02C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C
>C<C>C<C>C<C>C<C>C<
250 G$="CB6HB12SH12H12H12":G2$=G$+G$+G$+
G$
260 H2$="RC4RC4RC4RC4
270 C2$="V1305E1G-1
280 D2$="V1305C1C1
290 E2$="06EG>C<EG>C<EG>C<EG>C<G-A>C<G-A
>C<G-A>C<G-A>C
300 B2$="V15RE6EEEEGR12EG-1
310 A3$="02C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C
F>F<FG->G-<G-G>G<G
320 G3$=G$+G$+G$+"SH12SH12SH12SHM12SHM12
SHM12
330 H3$="RC4RC4RC4CCCCCC
340 C3$="05F1E4F4G-4G4
350 D3$="05C1C4C4C4D4
360 E3$="06FA>C<FA>C<FA>C<FA>C<EG>C<FA>C
<G-A>C<GB>D
370 B3$="RF2G4E4F4G-4G4
380 B4$="RE6EEEE>CR12<GA1
390 A5$="02F>F<F>F<F>F<G>G<G>G<G>G<C>C<C
>C<C>C<C>C<C>C<C>C<
400 C5$="05F2G2E2F4E4
410 D5$="05C2D2C2C4C4
420 E5$="06FA>C<FA>C<GB>D<GB>D<EG>C<EG>C
>C<GEC<GE
430 B5$=">EDCD4<G6GGAB>C1<<<@14
440 A6$="02F>CF<F>CF<F>CF<F>CF<CG>C<CG>C
<CG>C<cG>C
450 C6$="05AAA>A<AAAAA>A<AAGGG>G<GGGGG>G
<GG
460 D6$="05FFF>F<FFFFF>F<FFEEE>E<EEEEE>E
<eE
470 B6$="06@6RC4CCCF4E2C2
480 E6$="07C<AFCFA>C<AFCFA>C<GECEG>C<GEC
EG
490 B7$="06RC4CCCF4E1
500 E7$="07C<AFCFA>C<AFCFA>C<GECEG>C<GE>
EC<G
510 B8$="06@6RC4CCCF4E2C6R12CCC
520 A9$="02B->FB-<B->FB-<B->FB-<B->FB-":
A9$=A9$+A9$
530 C9$="05FFF>F<FFFFF>F<FFFFF>F<FFFFF>F
<FF
540 D9$="05DDD>D<DDDDD>D<DDDDD>D<DDDDD>D
<DD
550 B9$="06D1&D2.DEF
560 E9$="07D<B-FDFB->D<B-FDFB-":E9$=E9$+
E9$
570 AA$="02G>DG<G>DG<G>DG<G>DG<GGGBBB>DD
D<GAB
580 CA$="05GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGAB
590 DA$="05DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDEG
600 EA$="07C<GDCDG>C<GDCDGBGD<B>DGBGDGAB
610 BA$="06G1&G1
620 GA$=G$+G$+"CB12SH12SH6SH12SH12SH12SH
12SH12SHM24SM24SMH12SMH12
630 HA$="RC4RC4R12CC6CCCCCC24C24CC
640 AB$="02C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<<B>B<
B>B<B>B<B>B<B>B<B>B
650 CB$="06C1<B1
660 DB$="05G1G1
670 BB$="06E2F4G4E2F4G4
680 EB$="06Q8V15@6C2D4E4<B2>D4E4
690 G$="HB12H12BH12SH12MH12MH12":GB$=G$+
G$+G$+G$
700 AC$="01B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-
<B->B-<A>A<A>A<A>A<A>A<A>G>G<G
710 BC$="06E2F4G4A4G4F4E4
720 EC$="05B-2>D4E4E4E4D4C+4
730 GC$=G$+G$+G$+"HB12SH12SH12SHM12SHM12
SHM12
740 HC$="RC4RC4RC4R12CCCCC
750 AD$="02F>F<F>F<F>F<F>F<F>F<F>F<E>E<E
>E<E>E<E>E<E>E<E>E
760 CD$="05F1E1
770 DD$="05C1C1
780 BD$="06F2G4A4F2G4A4
790 ED$="06C2E4F4C2D4E4
800 AE$="02D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<G>G<G
>G<G>G<GGGGAB
810 CE$="05A1G2.GAB
820 DE$="05F1D2.DEG
830 BE$="06F2G4A4G4F4E4D4
840 EE$="06D2E4F4D4D4C4<B4
850 AF$="02F>F<F>F<F>F<F>F<F>F<F>F<GR6G2

860 CF$="06A1BR6B2.
870 DF$="06F1GR6G2.
880 BF$="06F2C4>C4<BR6B2.
890 EF$="06C2<A4>A4GR6G2.
900 GF$=G$+G$+"HB12SH12SH12SH12SH12SH12S
HM24SM24SHM12SHM12SHM12SHM12SHM12
910 HF$="RC4RC4R12CCCCCC24C24CCCCC
920 AH$="02C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C
>C<C>C<F>F>F<<G>G>G
930 CH$="05F1E2V15>F4G4
940 DH$="05C1C2v15>D4D4
950 BH$="05F2FCFCGFE2@48>
960 EH$="05C2C<G>C<G>EDC2Q4V14@0
970 G$="CB6BH12SH12H12H12":GH$=G$+G$+G$+
"SH12SH12SH12SHM24SM24SHM12SHM12
980 HH$="RC4RC4RC4CCCC24C24CC
990 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$,H
1$
1000 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,B2$,G2$,
H2$
1010 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,B3$,G3$,
H3$
1020 PLAY#2,A2$,B4$,C2$,D2$,E2$,B4$,G2$,
H2$
1030 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,B5$,G3$,
H3$
1040 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,B2$,G2$,
H2$
1050 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,B3$,G3$,
H3$
1060 PLAY#2,A2$,B4$,C2$,D2$,E2$,B4$,G2$,
H2$
1070 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,B5$,G3$,
H3$
1080 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,B6$,G2$,
H2$
1090 PLAY#2,A6$,B7$,C6$,D6$,E7$,B7$,G2$,
H2$
1100 PLAY#2,A6$,B8$,C6$,D6$,E6$,B8$,G2$,
H2$
1110 PLAY#2,A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,B9$,G2$,
H2$
1120 PLAY#2,AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,BA$,GA$,
HA$
1130 PLAY#2,AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,BB$,GB$,
H2$
1140 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,BC$,GC$,
HC$
1150 PLAY#2,AD$,BD$,CD$,DD$,ED$,BD$,GB$,
H2$
1160 PLAY#2,AE$,BE$,CE$,DE$,EE$,BE$,GC$,
HC$
1170 PLAY#2,AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,BB$,GB$,
H2$
1180 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,BC$,GC$,
HC$
1190 PLAY#2,AF$,BF$,CF$,DF$,EF$,BF$,GF$,
HF$
1200 PLAY#2,AH$,BH$,CH$,DH$,EH$,BH$,GH$,
HH$
1210 GOTO 1000
```

たくさんの応募を待っているぞ!!

こころのコンテストではみなさんの作った曲を募集しています。募集する部門は下に書いてある4つです。どの部門にも当てはまらない作品の場合(たとえばポップスやジャズ、映画音楽など)は、現代音楽部門に送ってくるようにしてください。いまのところ締切と賞品のほうは決まっていません。決まり次第、誌面でお知らせいたします。

住所、氏名、年齢、電話番号、そして部門名とその作品がオリジナルでない場合は原曲の名前をはっきりと書いて、テープまたはディスクにセーブしたものを送ってきてください。なお今回からMIDIによる曲も募集致します。その場合はカセットテープに録音して送ってきてください。

○オリジナル部門　○演歌部門
○ゲームミュージック部門　○現代音楽部門

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
こころのコンテスト係

第１回

新編集チョ日本全国ひとり旅！ ウハウハソフトハウス日記'90

またまた帰ってきたソフトハウスめぐりの旅。今回は新編集長のミヤンが、ひとり旅を味わいたいばっかりに企画したものだ(ウソ)。本当は日ごろお世話になっているソフトハウスに挨拶するためだ。

いつの間にか、小島編集チョが隠居をしてしまったので、このたび私ことミヤン編集長が就任いたしました。その記念に、というか全国のソフトハウスの方々に、今後ともMSXマガジンをよろしく、というあいさつの旅に出ることにしたのだ。さて、どこに行こうかな、いまの季節は新緑の北海道なんて最高じゃないかな。というわけで切符の手配まですませたところへ、非情にも副編集長のガスコン金矢から「だめですよ」という声がかかった。「明日から色校が出るんですから、すぐに帰ってこられるところにしてくださいよ。ただでさえ、一度会社を出るともう帰ってこないんだから」ということだ。遠方のソフトハウスにおじゃまするのは来月からにしよう。

MSXといえばアスキー、アスキーといえばMSXだ

近くということでいちばん近いのは、なんてったってアスキー。というわけで、アスキーさんにおじゃましよう。社内じゃないか、なんていわないように。

アスキーといえばMSXの総本山みたいなもの。最近もゲームでは『石道』、アプリケーションでは『リフィルくん』という新作を出したばかり。とくに石道は、いったんやり始めたらハマリまくるという評判のパズルゲームで、人気も上々。

そこで気になる新作ソフトだが、アスキーのゲームソフト開発部門ISGの佐藤部長にたずねたところ思いもよらぬ言葉が返ってきた。「なにいってんですか。『火星甲殻団』はミヤンが作ってんでしょ。早く出してくださいよ」おっと、これはいわゆる藪をつついて蛇を出すというやつだな。みのがしてくれよお。

そう、SF作家川又千秋原作、横山宏の画面イラストによる期待の超大作『火星甲殻団』はじつは私が中心になって進めていたプロジェクトなのであった。こりは困った。なかなか出ないんで、忘れている人も多いと思うけど、まもなく出来上がりますからね。期待して待っててちょ。

しかし、だ。これにめげている私ではない。ええい、『フリートコマンダー』はどうなったんじゃい。とっとと白状せんかい。いかん、言葉づかいが過激になってしまう。『フリートコマンダーⅡ　黄昏の海域(仮題)』はまだ発売時期は未定ながら、順調に製作が続いているとのこと。ファミコン版をベースにしてあるが、20数種類のユニットを駆使し、20(予定)のマップで展開するキャンペーンタイプのゲームとしてグレードアップしてあるそうだ。アスキーの歴史的なシミュレーションゲームがどのようにリニューアルされたか、期待の持てるところだ。

さらに、光線銃対応ソフト(タイトル未定)も開発中だ。今度はクレー射撃やダックハントなどができるものになるらしい。

さらに、期待の『ウィザードリィ』の新作も待っているぞ。もちろん、次に出るのは、シナリオ３リルガミンの遺産だ。シリーズ屈指のおもしろさを誇るこのシナリオは、ウィズ・フリークの血をいやがうえにも沸騰させずにいられまい。

次々と新作が出て来るとは、心強いったらありゃしない。でも、できたら『カオスエンジェルス』の第２弾がでないものだろうか。皆さんも待ってますよね、たぶん。リクエストしてみたらどうかな？

握手だ！

(相手は須田PIN)

⬆忘れているかもしれないけど、これが『火星甲殻団』の画面なのだ。凄いぜ。

⬆宣伝担当の小池が持っているROMの正体ははたして？　なんてね。

さてさて、最初はあまりに内輪すぎてもうしわけない。でも、けっこう新作の期待が持てていいでしょう。とくに、ウィザードリィの宣伝活動や攻略本で有名な須田PINが開発に加わったことで、かなり期待できるかもしれない。さして深い理由があるわけじゃないんだけどね。

さて、次はどこへ行こうかな。せっかく、ウィザードリィの話も出たことだし、アスキーと並んで海外ソフトを精力的に移植しているポニーキャニオンに行くことにしよう。なんという強引な展開なのだろう。

ほかにも行くべきところはたっぷりあるはずなのだけど、単に自分の趣味で行くところを決めているだけなのだ。

というわけで、やってきました、一ロ坂スタジオ。ここはニッポン放送のスタジオなので、誰がおめあてなのか、追っかけのお嬢さんが入り口にたむろしている。その前を若干緊張して(緊張する理由なんて、なんにもないんだけどね)、入っていったのだった。

海外ソフトならココ、のポニーキャニオンだ!

さっそく出迎えてくれたのは、映像制作本部の松本さん、ポニカ制作部の鵜飼さん、賀川さん、そしてAD&D事務局の永田さんだ。たったひとりで伺ったのに、これだけの人たちが時間をさいてくれるのだから、MSXにかける意気込みも感じられるというもの。

さっそくきいてみたのは、発売が予定されている『アドバンスト・ダンジョンズ＆ドラゴンズ』とは、いったいナンなのか、ということだ。現在他機種で日本版が発売されているAD&Dコンピューターゲームにはアクション RPGの『ヒーロー・オブ・ランス』とフィールド型RPGの『プール・オブ・レイディアンス』のふたつがあるが、そのうちのどちらなのか、ということだ。

「現在予定しているのは、『ヒーロー・オブ・ランス』のほうです。『プール……』はまだMSXで出すかどうかは、考えていません。絶対ださないということは、ないですけどね」

なるほどそうであったか。『プール……』の発売が未定とはいえ、『ヒーロー・オブ・ランス』というヒット作が移植されているのだから、楽しみだ。

ところで、これまでのシリーズすべてが移植されている『ウルティマ』の今後はどうなるのだろう。

「もうすぐ『ウルティマV』の日本版が16ビットの機種で出るんですが、これは8ビットではむずかしいですねえ。残念ながらMSXでは出す予定はありません」

これは残念。それというのも、「ウルティマはぼくのプログラマーとしての成長の証しなんだ」と語るロード・ブリティッシュくんがいけない。どんどん成長しちゃって、あまりにもすごいプログラムにするもんだから、こんなことになってしまうのだ。まあ、しかたがないことなのかもしれませんね。

ウルティマは無理でもまだAD&Dがある。本国アメリカではすでにかなりのタイトル数のあるこのシリーズの中から、MSXで出せそうなものがあったら、出していきたいということだ。確かに全部が全部、『ヒーロー……』みたいにでかいゲームばかりじゃないからねえ。

握手だ!(相手は永田さん)

とはいっても、最近海外(といってもアメリカ)のゲームはどんどん巨大化するいっぽう。アップルにすらのらなくなり、IBM-PCが主流になりつつある。こうなってくると、MSXへの移植は難しくなるばかりだが、スケールの大きな海外のゲームを紹介するソフトハウスの代表として、ポニーキャニオンには、ぜひがんばってほしいものだ。

まずは『ヒーロー・オブ・ランス』が出る日を待とう。発売が遅れているが、まもなく発売時期が確定できるようだ。

期待して間違いはないぞ。

⬆左から鵜飼さん、松本さん、賀川さん、永田さんだ。鵜飼さんは期待の新人だ。

⬆まもなく発売されるヒーロー・オブ・ランスの、これは98版の画面。期待作だ!

さて、次回はどこへ行くのであろうか……(つづく)

MSXで 早押しクイズに挑戦だ!

ピンポン ピンポン ピンポン

早稲田大学クイズ研究会

「みんな、ニューヨークにいきたいか〜!」という福留さんの叫び声は、誰もが覚えているところ。お金なんかなくても、知識が豊富でクイズに答えられれば、キミもエンパイアステートビルの屋上に立てるのだ。でも、それには条件がひとつある。早押しの達人であることだ。

クイズ番組に勝ち抜くためには、人並はずれた雑学の知識が要求される。その昔、フジテレビ系で放映されていたクイズグランプリを例にとっても、出題されるジャンルは政治経済から文学歴史、スポーツ、芸能音楽、さらにはノンセクションという何でもありのものまで、多岐に及んでいた。

これらの、まさに雑学とも呼ぶべき、広くそして深い知識があってこそ、視聴者は多額の賞金を手にすることができたのだ。そしてまた、夢のハワイ旅行が現実のものとなったわけだ。

早稲田大学にクイズ研究会(以下Q研と略。クイケンと発音する)ができたのは、いまから10年ほど前。クイズ番組が全盛を誇り、その頂点ともいうべき、アメリカ横断ウルトラクイズがはじまったころだ。クイズをつうじてお互いの人格を高め合うことを創設理念とし……というのは真っ赤なウソで、ひとえにクイズに勝ち抜き、賞品や賞金を手にすることをその目的としている(もともとは、学園祭でクイズ大会を主催するためのサークルとしてスタートした)。

これまでの戦績をざっと紹介すると、第8回から12回までのウルトラクイズで、5年連続して予選を通過。成田から飛行機に乗ってグアム島の土を踏んでいる。またアタック25の700回記念では、大学対抗のサバイバル大会でトップ賞を受賞。以来、Q研として3連勝中だとか。個人部門でも、クイズタイムショックやタモリ倶楽部

⬅早押しマシンを横に、司会者が問題を読み上げる。ソニーのMSX2が使われていたぞ。

⬆ボタンを手に真剣な面持ちで問題に聞き入る解答者。もっとも緊張する一瞬だ。

➡マシンのキーボードには、正解音、誤答音、リターンなどのシールが貼られている。

⬇早押しマシンの技術スタッフを務める渡部隆俊くん。クイズの成績のほうはどうなのかな。

の新宿区横断ウルトラクイズ(!)などで、好成績をあげている。〝最近はクイズ番組が減っちゃって〞とみんな嘆いているけど、なかなかのものなのだ。

さて、そんなQ研の活躍を支えているのが、毎週水曜日と金曜日の活動。ペーパーテストで雑学の知識を増やしていくわけだ。出題されるのは、各自がジャンルを問わずに作成してきたもの。これなら問題のバリエーションも豊かになるというわけだね。

でも、いくら知識が豊富になったところで、クイズに勝ち抜けるとは限らない。はじめにも書いたように、ひとつの重大な条件があるのだ。それが早押しに強くなるということ。いくら答えがわかっていても、す速く反応しなければ解答権が得られないのが、多くのクイズ番組のスタイル。人より早くボタンを押せるかどうかが、ニューヨーク行きのカギを握っているといっていい。

そんな早押しの腕を磨くために、ひいては早押しの達人となるために、Q研が考え出したのがMSXを使った早押し測定マシン。'86年3月にMSX1を使った原型が登場し、現在ではMSX2へとバージョンアップされている。システムを設計した人はすでに大学を卒業したものの、上の写真の渡部くんが技術スタッフとしてメンテナンスを続け、いまでも活躍しているのだ。

正式名称をWQSS8端子早押し機という、このマシンの特徴を紹介すると、同時に8人が使え、3560分の1秒までの測定が可能。最初にボタンを押した人のランプは点滅し、2番目以降は点灯するという具合だ。答えが正しければピンポンピンポンピンポン、間違っていればブーという効果音が鳴り響く。このクイズ番組顔負けの雰囲気を作り出したことが、Q研の強さの秘密かもしれない。やっぱり〝場慣れ〞するものね。

このほかに、ボタンを押しても一定時間が経過しないとランプがつかない、ハンディを設定することもできる。またテープレコーダーとつなげば、早押しボタンを押すとテープが止まる、イントロ当てクイズなどにも応用できるのだ。変わった機能としては、8つのランプを使ったルーレットなんてのもあるんだよ。

Q研の現在の会員は150名。まだまだ会員を募集中とかで、入会希望者は毎週水曜と金曜の夕方4時半に、第2学生会館の1階ラウンジまできてね、とのことでした。テレビのクイズ番組で早稲田大学の学生が活躍していたら、それはきっとQ研の会員。MSXで早押しの腕を磨いた人なのだ。

⬆〝ヤッタネ〞とVサインも出る。本番さながらの雰囲気で盛り上がっているのだ。

⬆早押しマシンを導入しての効果は抜群。Q研の強さはMSXが支えている。

Q研のクイズ四天王?

数々の戦績を誇るQ研の中で、際立った個人成績を残す4人がいる。クイズ四天王、はたまたマスター・オブ・クイズの称号を欲しいままにする面々だ。賞金20万円にヨーロッパ旅行、パリ旅行、北海道旅行……。うーん、ふざけてるよな～、じゃなかった、凄いよね。OBの中には、これ以上の戦績を残した人も少なくないというけど、ただただ驚くばかり。これもすべてMSXのおかげなのかな?

⬅西嶋多聞

'89年度の成績を紹介すると、タモリ倶楽部の新宿区横断ウルトラクイズ、準々決勝敗退。タイムショック11問正解で、賞金20万円及び、トップ賞のヨーロッパ旅行を獲得。

➡岩隈政信

新宿区横断ウルトラクイズ、準々決勝敗退。ギミアぶれいく～史上最強のクイズ王決定戦②、準決勝敗退。タイムショック～100人のタイムショッカー編、11問正解で賞金20万円獲得。

⬅三浦潤司

1年生ながら(いまは進級して無事に2年生になっているけど)タイムショックで9問正解。トップ賞として北海道旅行を獲得する。今後の活躍が期待されるひとりといったところ。

➡山崎淳也

パネルクイズアタック25で、9枚のパネルを開け優勝。見事にパリ旅行を手中に収める。タイムショック～100人のタイムショッカー編では、9問を正解した期待の1年生(現2年生)だ。

Mマガが贈るオリジナルRPGの開発ドキュメントだ

南青山ゲームプロジェクト

BABY'Sのプロフィール

BABY'Sは、去年の夏に開かれた、第3回国民的美少女コンテストでみごと入賞した豊田樹里(JURI)、小原光代(MITSU)、そして星野朋美(TOMO)の3人が結成したグループ。4月25日に発売された『EVERYBODY』という曲でデビューしたばかりのアイドルグループだ。

3人それぞれに個性があり、JURIの血液型はA型で、BABY'Sのまとめ役といったところ。一番歳下のMITSUはB型でおっとりした性格。TOMOはAB型で明かるく行動的。BABY'Sの元気の源という感じだ。性格が違う上に、趣味までバラバラということだから、かなり個性的なグループと言えるだろう。現在、歌以外にも、コミックやアニメでも活躍中だ。

先月の『チャットDEデート』をきっかけに、話がトントン進んで、ついにオリジナルRPGをMマガが作ることになった。この『南青山ゲームプロジェクト』では、そのゲーム開発の様子をお届けすることにしたのだ。

BABY'SのRPGを作ろう!

いきなり始まった『南青山ゲームプロジェクト』。いったい何の記事かと思うかもしれないね。

じつは、先月号の『チャットDEデート』でBABY'Sの樹里さんがデートの相手をしてくれたよね。自分でRPGを作ってみたいということで、RPGコンストラクションツール『Dante』の話が上がったわけなんだけれども、そのあと樹里さんとよーく話し合った結果、どうせ作るなら、オリジナルRPGにしよう、ということになったのだ。

そして、ついでにゲームの開発の様子を記事にしてしまおうというわけ。もちろんゲームのプログラムとかはMマガがやるんだけど、ゲームデザインとか、ゲームシステムとかは、樹里さんと一緒に考えていこうと思っているのだ。

あと、読者のみんながゲーム作りに参加できるようなページにしたい、とも思っている。どういう形になるか、具体的には決まってないんだけれど、たとえば、曲を作ってもらうとか、敵キャラのデザインを考えてもらうとか、いろいろありそう。詳しいことは追って発表するから楽しみにしててね。

というわけで、早速、どんなゲームを作るか、樹里さんとMマガで会議をすることになった。とりあえずRPGということは決まっているが、それ以上のことはまだ白紙の状態。ドラクエのようなフィールドRPGか、イースやハイドライドのようなアクションRPGか、それともほかのRPGにするか、まずここから決めなきゃいけない。

数時間の話し合いの結果、樹里さんの「遊んでて爽快感のあるものがいい」という意見が反映されて、基本的にはアクションRPGにする、ということになった。ただ、基本的、というところがミソで、そのままアクションRPG風に作っちゃうと、わざわざ作る意味がない。やっぱり、どのソフトハウスも作ったことのない、知的なアクションRPGを目指す、ということになったのだ。

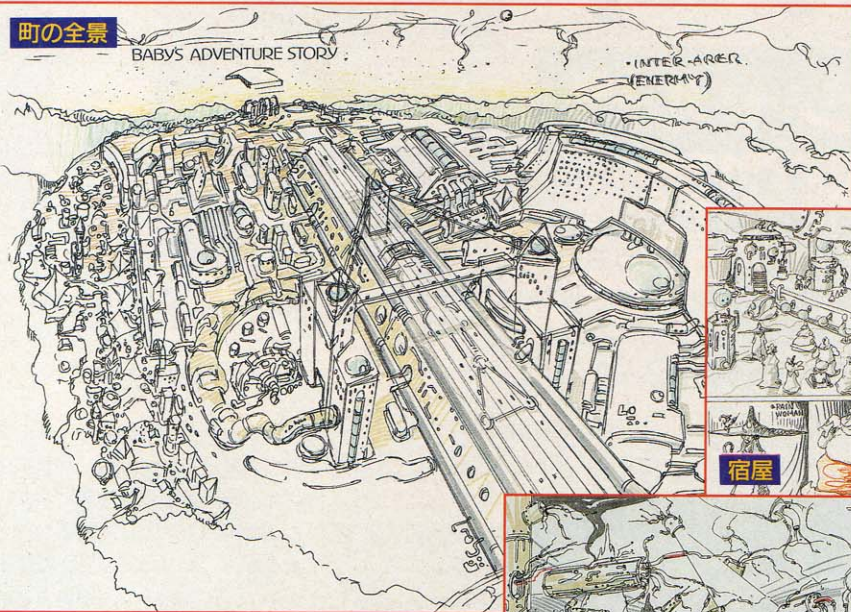
知的、ってのが気になるでしょ？ほんとは、知的、っていっても実際にどんなものか、まだぜんぜん決まっていない。知的、って書くとすごそうだから書いちゃったまでなのだ。そこんとこはどうなるか、あとのお楽しみ、だね。

そうそう、具体的なゲームシステムは、後日、また話し合う、ということも決まったので、来月あたり、記事にすることができるんじゃないかな？

とりあえず、今月はゲーム世界の雰囲気をだいたい決めるとこまでやっておきたいので、イラストレーターに頼んで絵コンテを描いてもらった。右ページにあるのがそれ。どんなゲームができ上がるか、今から楽しみだよね。

⬆樹里さんを囲んでの会議。このときはガスコン金矢とそらまめが出席した。

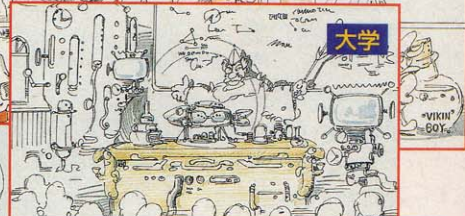
⬆自分が登場するRPGを作るって、ちょっとヘンな気分、と言っていたぞ。

絵コンテを使ってゲーム世界を設定する

早めに決めたいのがゲームの雰囲気だ。そこで、イラストレーターにお願いして、サラサラっと絵コンテを描いてもらった。なかなか雰囲気でてると思わない？　こういうSF的な路線でやることにしたぞ。

町の全景

酒場

大学

宿屋

採掘所

近未来のイメージ!!

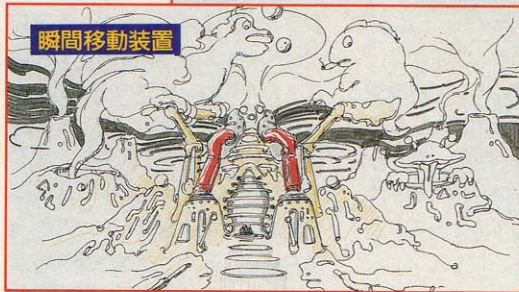
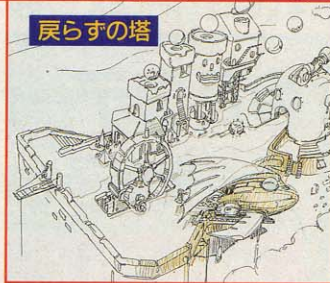
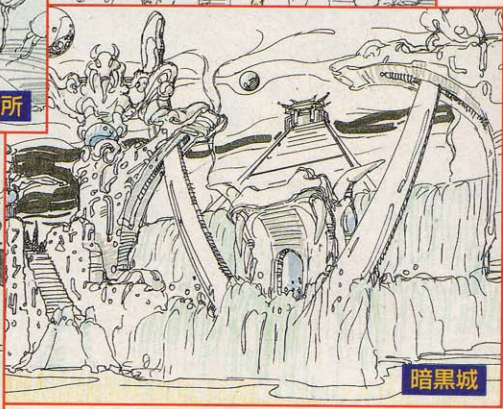
絵コンテを描いてもらう前に、だいたいどんな雰囲気か、決めておかないといけない。断片的に、近未来、もしくはSF、中米にあるインカの遺跡のような雰囲気、現実的な夢の世界、という風にイメージをいくつか考えてみた。

それをイラストレーターに伝え、でき上がったのがこのページにあるものだ。町の全景や宿屋、学校なんてのも描いてもらったぞ。

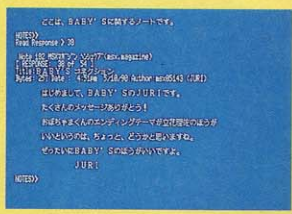
どう？　なかなかいいでしょ？　町の全景の絵とか、かっこいいよな。色をあんまりつけてないからわからないかもしれないけど、町のまわりには深い森が広がっていて、遠くのほうに砂漠が見える。砂漠と森の真ん中に、ぽつんとある近代的な都市。右のほうにはよく整理された町並が、左には対照的にばらばらと家が立っているスラム街が、そして町の中央を走る巨大な建築物。自然とストーリーが沸き上がってくるでしょ。さて、どんなシナリオになるのか、おもいっきり期待しててほしい。

暗黒城

戻らずの塔

⬆絵コンテを見ながら話していると、いろいろなアイデアが出てくる。

アスキーネットMSXのなかにある、MSXマガジン編集部のボードに"BABY'Sコネクション"というベースノートができたのだ。

先月号のチャットDEデートで、BABY'Sの樹里さんが、アスキーネットMSXの会員であることは、すでにお知らせしたとおり。パソコン通信の情報の速さと、情報の双方向性という利点を活かし、みんなでBABY'Sに関する情報をやり取りしていこうというのが、このベースノートの目的だ。

さっそく、いろんな書き込みがあったけど、樹里さん本人でさえ、その情報の速さに驚いていたぞ。BABY'Sを主人公にしたRPGを作る、この南青山ゲームプロジェクトも、ネットの仲間と意見を出し合いながら進めていきたいね。

興味のある人は、BABY'Sコネクションにアクセスせよ！

チャットDEデート

スペシャル編

EYE-NETで"木原美智子の気まぐれダイアリー"を担当している木原美智子さんが6月21日『サマー・ラヴ』という曲でデビューする。パソコン通信からアイドルが誕生というわけで、さっそく、ガスコン金矢はチャットDEデートを申し込んだのだ。

⬆さすがパソコンのキーボードにも手慣れている木原美智子さんなのだ。

[ガスコン]　あ〜、ごめんごめん。ログ(注1)を取るの忘れてた。ついつい、仕事だってことを忘れて、ふつうのチャットのつもりで楽しんでしまったぜ。

[みちこ]　げげ。それじゃ、ログはどうなるんじゃろ？

[ガスコン]　もう、ログを取り始めたから大丈夫。気を取り直して、トライアゲイン！

[みちこ]　おはよーございまーす(あーしらじらしい)。

[ガスコン]　お、しっかり芸能人しているなあ。デビューが決まったんだって？

[みちこ]　6月21日、『サマー・ラヴ』、よろしく!!

[ガスコン]　飯島真理さんの作詞、作曲、プロデュースだよね。

[みちこ]　飯島真理さんは、今、アメリカに住んでいらっしゃるんですけど、だんな様のジェームス・ステューダーさんがアレンジを担当してくれています。

[ガスコン]　ところで昨日(注：デートをしたのは4月18日)は、そのデビューシングルのジャケット撮りだったんでしょ？

[みちこ]　あれ、どうして知っているんですか？

[ガスコン]　EYE-NETの"木原美智子の気まぐれダイアリー"を見ているもん(コラム参照)。だから、いつも決まって9時半ごろ起きて、いつどこで何をしてるかってことまでわかっちゃう。

[みちこ]　あは、なあ〜んだ。昨日は、スタジオと外の撮影を予定していたんだけど、ほんとに雨のバカバカってカンジ。でも、雨の中、ワープロ抱えてスタジオ入りするタレントなんて私くらいじゃないかな。

[ガスコン]　いつもワープロを持ち歩いているの？　ラップトップとか、ブックサイズのパソコンがあるじゃん。

[みちこ]　持ってないんです。欲しいんですけど。そうだ、"美智子がブックサイズのパソコンを欲しがっていた"って本に書いておいてくださいね。MSXのラップトップはないんですか？

[ガスコン]　う〜ん、今のところ残念ながらね。MSXのラップトップがあればボクも欲しいけどな。それはさておき、"木原美智子の気まぐれダイアリー"を見ていると、「朝から、ちっちゃいパン1個しか食べてないよー」とか、「帰りにケンタッキーのチキンを買いました」とか、「コーラは大好きだけど、太るから、今、コーラ断ちしています」とか、美智子さんの書き込みがあるでしょ。

[みちこ]　それじゃ、まるで私が食べ物の話しか書かないみたいじゃない。

[ガスコン]　あ、意識して食べ物の話をピックアップしたつもりはなかったんだけどな。ま、そーゆー書き込みを読んでると、美智子さんがすごく身近に感じられると言いたかったわけだ。それからさ、ときどきネットワークDJっていうのをやっているけど、あれって、

今月のデート相手 木原美智子さん

PROFILE

本　名……木原美智子
生年月日……1972年8月5日
出　身……福岡県
身　長……159センチ
BWH……85, 57, 84
体　重……44キロ
血液型……B型
趣　味……テレカ集め、掃除洗濯深夜テレビ

ファンクラブ会員募集中

問い合わせ先

〒106
東京都港区西麻布1-10-16
西麻布ロイヤルビル403
株式会社ニシノプランニング
☎03-408-3110

注1：アスキーネットには、チャットの内容をネットワーク上に記録できる機能がある。

木原美智子の気まぐれダイアリー

EYE-NETは株式会社フジミックが運営するパソコン通信ネットワーク。電子メールやファックス配信サービス、ニュースサービスなどの基本的なサービスメニューは当然として、フジサンケイグループならではのラジオ、テレビなどのマスメディアと連携したユニークなメニューが豊富であることが特徴だ。木原美智子の気まぐれダイアリーも、EYE-NETの中にあるのだ。

キミがEYE-NETの会員ならば、さっそく木原美智子さんのボードにアクセスしてみよう。まず、メインメニューから、[2] コミュニケーションを選び、次に、[3] アイドル・ゾーンを選ぶ。すると、次のようなメニューが現われる。

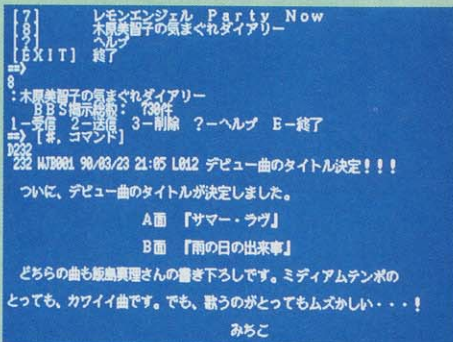
[1] アイドル・フリーク
[2] アイドル・イベント・データ
[3] 今だからおニャン子
[4] 乙女塾BOX
[5] 範子と放課後フリータイム
[6] パンプキンの良いコ倶楽部
[7] レモンエンジェル Party Now
[8] 木原美智子の気まぐれダイアリー
[?] ヘルプ
[EXIT] 終了

あった、あった！　ここで8番を選ぶと、めでたく美智子さんのボードへ行くことができるぞ。

木原美智子さんに関することなら、ここが一番早く、詳しい情報を手に入れることができるぞ。なにせ、本人が書いているんだからね。それに、ときどきネットワークDJも開かれているので、美智子さんとおしゃべりできるチャンスだ。

EYE-NETの会員になりたいというキミは、右に掲載したEYE-NETの問い合わせ先に入会申し込み用紙を請求し、必要事項を記入のうえ、返送すれば、後日、簡易マニュアルとIDが郵送されるしくみになっている。

利用料金は個人会員の場合、入会手数料が1000円、年会費が6000円（いずれも税別）だ。

```
[7]      レモンエンジェル Party Now
[8]      木原美智子の気まぐれダイアリー
[?]      ヘルプ
[EXIT]  終了
==>
8
：木原美智子の気まぐれダイアリー
   BBS掲示総数： 730件
1－受信 2－送信 3－削除 ?－ヘルプ E－終了
==> [#，コマンド]
D232
 232 WJB001 90/03/23 21:05 L012 デビュー曲のタイトル決定！！！
  ついに、デビュー曲のタイトルが決定しました。
             A面 『サマー・ラヴ』
             B面 『雨の日の出来事』
  どちらの曲も飯島真理さんの書き下ろしです。ミディアムテンポの
とっても、カワイイ曲です。でも、歌うのがとってもムズかしい・・・！
                    みちこ
```

⬆3月23日にデビュー曲のタイトルが本人から発表された。

EYE-NET
問い合わせ先
〒162
東京都新宿区河田町3-1
フジテレビ第三別館
(株)フジミック
EYE-NETセンター
☎03-357-1738

どんなふうにやるの？

[みちこ]　ボードを利用したチャットみたいなものです。〝何日の何時ごろアクセスするから、みんな来てね〟ってあらかじめボードに書いておいて、その時間になったら、みんなで一斉にアクセスするんです。同じ時間、同じボードに何人もアクセスしているから、自分が書き込んだあとに、すぐ誰かが書き込みをする。それを見て、また書き込むというわけ。それをネットワークDJと呼んでいるんです。

[ガスコン]　なるほど。ラジオとかのDJだと、はがき出して、それが届くまで時間かかるし、自分が出したはがきが必ず読まれるとは限らない。でも、パソコン通信なら、書くと同時に届いちゃうし、みんなが読めるもんね。それから、ネットの仲間とオフライン（注2）で会うこともあるみたいね。

[みちこ]　ええ、このあいだは、私の友だちがライブをしたので、ネットのみんなに「来てくださいね」って声をかけたんです。その前は、みんなでディズニーランド行ったり、テトリス大会なんかも開いたりしましたけど……。

[ガスコン]　いろいろやっているんだなあ。でも、デビューしちゃうと忙しくなりそうだね。

[みちこ]　5大都市でデビューキャンペーンがあるし、全国200店舗のレコード店をまわるアイドルサーキットもあるんですよ。

[ガスコン]　ひょぇ〜大変だなあ。ボクたちにとっては、だんだん雲の上の人になってしまいそう。

[みちこ]　そんなことないですよ。でも、今のアイドルって、私が言うのもヘンだけど、あまり気軽にしゃべれなくなったと思いません？

[ガスコン]　それは今も昔もあまり変わりないような気がするな。

[みちこ]　私、パソコン通信を始めたきっかけもそうですけど、いろんな人に出会ったり、おしゃべりしたりするのが好きなんです。

[ガスコン]　たしか、EYE-NETでは、'89年の7月から〝みちこのマジカル情報局〟というタイトルでスタートしたんだよね。事務所の方からいただいた資料によると、1ヵ月に最高4万回、平均でも2万回のアクセスがあるというから、スゴイよね。1ヵ月間に延べ2万人が美智子さんのボードを見ていることになるんだもの。

[みちこ]　てへへ。これも美智子の人徳ですかな。

[ガスコン]　B型って親分肌というか、面倒見のいい人が多いのかなあ？

[みちこ]　あーそういえば、私、ちょっと前まで自分の血液型がB型だって知らなかったの。ずーっと、A型だと信じてた。ガスコンさんは？

[ガスコン]　オレはO型だけど、やはり、けっこう年取るまで自分の血液型知らなくて、自分ではA型だと信じていたわけ。でさ……（注：チャットに夢中になり、仕事のことなどすっかり忘れてる）。

6.21 デビューシングル『サマー・ラヴ』発売！

本文中でも、ふれたとおり、木原美智子さんのデビュー曲『サマー・ラヴ』の発売が6月21日に決定した。作詞、作曲、プロデュースを手掛けたのは、現在、アメリカ在住の飯島真理さん。アレンジは彼女の夫である、ジェームス・ステューダーさんだ。

パソコン通信ネットワークから誕生したアイドル、木原美智子をみんなで応援しよう！

⬆レコードのジャケット写真が間に合わなかったので、ポスターでがまんしてね。

注2：パソコン通信のネットワークに接続している状態をオンライン。接続されていない状態をオフラインという。

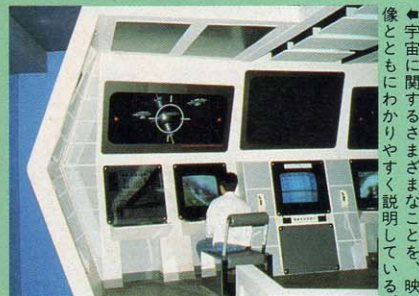
米田　裕の

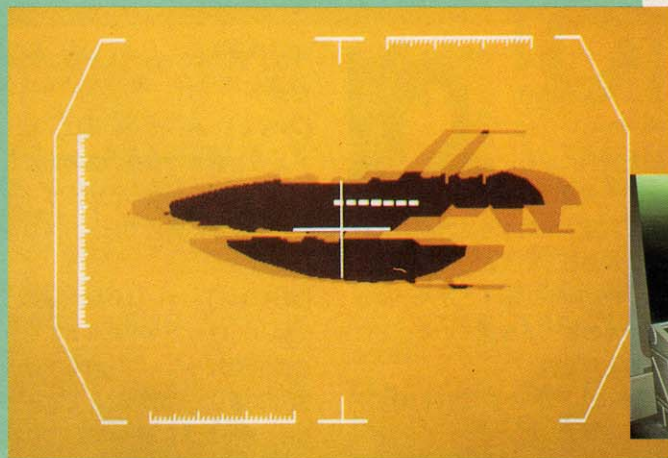
ハイテクワンダーランド

ボクたちの回りをよーく見てみると、最先端の技術がいっぱいあるよね。それを鋭く追究していこうというのがこのページなのだ。さて、今月は科学技術館に突撃！

⬆外から見ただけじゃわからないけど、科学技術館は５角形をしているのだ。

⬅館内には、実際に打ち上げられて回収された宇宙ロケットの先端部分が展示してあった。

⬆AXIONの裏側に回ってみると、音楽用のマシンがずらっと並んでいたのだ。

⬅宇宙に関するさまざまなことを、映像とともにわかりやすく説明している。

⬆おーっと、ロボット発見。いきなり動き始めたので、ちょっとビックリしたな。

⬆AXIONで映し出されるコンピューターグラフィックスの3D画面。うーん、スゴイ。

⬆操縦席は全部で30あるぞ。前方のスクリーンに３Ｄの映像が映し出されるのだ。

ぴろーんと呼ばれて(呼ばれてもないか)登場したのは、ログインでおなじみのイラストレーター、米田裕だよーん。今月号から、このMSXマガジンに毎月登場することになったので、よろしくお願いします。

さて、このコーナーでは何をしていくのかといえば、ハイテクなものを紹介し、さらにはハイテクのムダ使いまで、するどく追求をしていこうというページだ。ハイテクといっても、レントゲン検査のときに「はい、吸って。はい息止めて、はい、吐いて」の「はいて、く」じゃないぞ。なんと科学技術の最先端、ハイ・テクノロジーのことだよん。

というわけで、ハイテクを求めて巡礼して行くまえに、やはり科学技術のメッカをお参りしておく必要があるだろうと、東京は北の丸公園にある科学技術館を訪ねた。

科学技術館の建物は、外から見てもよくわからないが、５角形をしている。これは、中世日本での最先端の科学技術だった陰陽道で、シンボルとされている五芒星に何か関係あるに違いない。うーん、奥が深そうだ。ちなみに五芒星というのは、ひと筆書きで星を描いたときの、あの５角形の星のことなのだ。

建物に入り、最先端なものということで、５階にあるAXIONという展示を見に行った。この展示は、宇宙船に乗り込み太陽まで向かうあいだに、素粒子の世界を探検しようというシミュレーションものだ。宇宙船の内部には、30の操縦席がずらりとならんでいる。インパネには操縦桿とスロットルレバーがついているのだ。搭乗者はここに座って、３Ｄメガネをかける。うーんハイテクだなぁ。そして、前方のスクリーンには、コンピューターグラフィックスによる映像が映し出されるのだ。

このコンピューターグラフィックスは、リアルタイム映像で、操縦桿の動きに合わせて制御される。ひとり15秒程度操縦できるのだ。そのうえ、この設備は画面の動きに合わせて床が動くようになるのだけど、それは来年度の予算ということで、現在は動かない。なん

ここが科学のワンダーランド

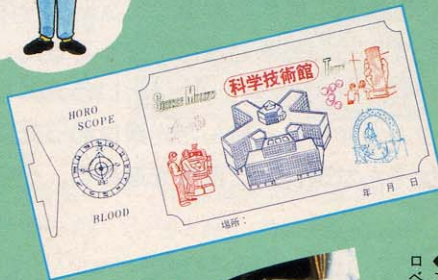
こーいった自動ピアノが夜の音楽室で勝手に鳴ったらコワイね

⬆自動演奏ピアノ。これと一緒に演奏することも可能なのだ。
⬇取材に行った日は、けっこう修学旅行の生徒が多かったぞ。

館内は修学旅行生であふれかえっているしっかり勉強したかな? 花巻中学の諸君

⬆いろんな種類のパソコンが置いてあるPCアイランド。興味深いソフトがあった。
⬇科学技術館なのに、なぜかホロスコープの記念カードがあったのだ。ウーン。

な、なんなんだコレは

⬆館内を歩いていると、いきなりマネキンが現われた。ビックリしたなー。

⬅これがウワサの宇宙食。ストロベリーとアップルがあった。

⬆修学旅行生でおおにぎわいのコーナー。こりゃ、観光名所とおんなじだ!

⬆なんだかデパートの実演即売会みたいなノリで、科学の実験をやっていた……。

⬅食堂のメニュー? じつは、カロリー計算用のサンプルだ。

これぞハイテクとゆーことで買った宇宙食のイチゴはマズかったよ〜ん

科学技術館

ここで科学技術館の概要を説明しておこう。交通手段は地下鉄東西線の竹橋駅か、地下鉄半蔵門線・新宿線の九段下駅が便利。だいたい歩いて7分ぐらい。開館時間は午前9時30分〜午後4時50分となっている。また、年末年始を除いて基本的に年中無休だ。料金はおとな515円、中高生310円、4歳以上のこども205円(消費税込み)。

とも公共施設っぽいでしょ。

そのかわり今回は、映像や音響を作っているコンピューターを見に、スクリーンの裏側へ入ってきたぞ。映像を作っているコンピューターは、意外と小さくて小型の冷蔵庫みたいな感じだ。そのくせ計算速度は速くて、3Dコンピューターグラフィックスを即座に計算して絵にしてしまうのだから、エライものだ。

そして、音楽用にはシーケンサーが2台のサンプラー、PCM音源、マルチ音源モジュール、デジタルリバーブなんかを制御している。これで画面に合わせたリアルな音楽が演奏されるのだ。

操縦桿からの動きは、PC-9801など4台のパソコンでコントロールされて、映像を動かす。パソコンもゲームだけじゃなくて、りっぱに役立っているんだね。

映像を見ていると、途中で〝しゃくとり虫〟みたいな動きの映像が出てくるけど、それは素粒子の動きを波動的にとらえたものだ。友人や彼女と一緒に行ったとき、そういったことをちらっとつぶやけば、「どひょおお、頭イイ〜」と尊敬してくれるかもしれないぞ。

さて、この科学技術館はゆっくりと見ていると、とても1日では回りきれない。そこで、おすすめの場所をもう1ヵ所だけ案内しておこう。

そこは〝発見工房〟といって、コンピューターとのふれ合いが容易にできるラボだ。そこには、コンピューターとデュエットで演奏ができる自動ピアノや、音楽理論が耳で聞いてわかる〝楽理博士〟、図形認識コンピューターなどがある。さらに、いろいろな機種のパソコンが自由に使えるので、欲しいパソコンのチェックなんかに使うといいだろうね。

とりあえず2ヵ所だけ案内したけれど、あとはイラストで見てほしい。とにかくいろんなものがあって、ゆっくりと見ているとすぐに閉館時間になってしまう。

どこかへ行きたいけど、どこへ行っていいかわからないなんてときには、科学技術館はもってこいの場所だ。知的にデートなんてのもいいかもね。

CAI Community Plaza

コンピューターで自分を表現する

■武蔵野市立大野田小学校から■酒井邦秀

このごろでは教室にコンピューターのある光景は、そうめずらしいものではなくなってきた。でもMacintosh(以下マッキントッシュ)というアメリカ製のコンピューターがずらりと並んだ光景はめったに見られない。今回はそんな環境下で授業を進める、小学校をレポートする。

マッキントッシュでアニメに挑戦

東京都の中心部から西へすこし。武蔵野市の大野田(おおのでん)小学校に、20台のマッキントッシュが今年のはじめにやってきた。このコンピューターは、モニターと本体がひとつになったコンパクトなもので、見た目も親しみやすい。また、実際の使い方もほかのコンピューターに比べるとかなりやさしく作られていて、授業で4〜5回もさわれば、誰でもどうにか使えるようになるものだ。

大野田小学校では早速、マッキントッシュが得意とするグラフィック機能を活かしたアニメ作りに、38人の6年生が挑戦を開始したという。今回の取材は、そのアニメ作品の発表会。授業の時間だけでなく、朝早くきたり、先生に帰れといわれても帰らないで取り組んだ成果を、まずは見てみよう。

子供たちが作った作品は、アニメというより紙芝居に近いものだ。10枚の画用紙に描かれた絵が、次次と画面に表示されるといったイメージに仕上がっている。担任の町田先生の机には、OHPというスライド映写機のような装置があり、コンピューターの画面を黒板のところにかけたスクリーンに映せるようになっていた。ボクが見せてもらった発表会は、このスクリーンに子供たち全員の作品を映すことから始まったよ。

作品発表の一番手は荒井くん。前に出てきて、苦労したところや、工夫した点を解説したあと、作品をみんなに見てもらう。おかしな形の気球がフワフワと飛んで、カラスにつつかれて破裂。降りたところが宝島だったというお話だ。

空を飛ぶ話はほかにもいろいろあった。〝飛んでく天使〟という作品もあったし、スペースシャトルやUFOが出てくる話もあった。背景に斜めの線を何本も引いて、宇宙の感じ(立体感)をよく出している絵もあった。これは、たまたま失敗して引いた線を〝かっこいい〟と思って、そのまま採用したそうだ。どの作品も、子供たちがそれぞれやりたいなあと思っていることを、コンピューターの上で実現しているわけだね。

⬆担任の町田先生を囲んで、熱心にコンピューターの画面に見入る子供たち。

でも逆に、実現したらこわいという作品もある。〝恐怖の大地震〟は建物がどんどん壊れる話だし、〝自爆〟とか、〝UFOからの爆弾〟なんてブッソウなものもあった。そう、人が死ぬアニメも意外と多かったな。〝飛び降り自殺〟とか、〝ドラえもんがなぜか死んだ〟なんていうのがそうだ。

かわいい作品では、〝りんごがふえていく〟とか、〝ムーミン〟、〝チューリップくん〟などが印象に残っている。単純な絵だけど、どれも作者の気持ちがよく伝わってくる、一生懸命作られた作品だ。

〝さかなの一生〟という、最後に主人公のさかなが食べられてしまう、ちょっと残酷な話もあった。驚いたことに作者は女の子。また、おとなであるボクもギクッとしてしまったのは、〝わたしの一日〟という、やはり女の子の作品。これは最後の画面にはじめにもどる印がついていて、〝永遠に続く〟なんて書いてある。

この日に発表された作品は、線だけで描かれた絵が多いし、色のつけ方(子供たちのマッキントッシュはカラーは使えない。でもいろいろな模様をつけることで、色の感じを出すことはできる)もまだまだ工夫の余地がある。とはいうものの、使いはじめて間もないのに、自分の心の中をよく表現できていると感心してしまった。

CAI導入の経過について

大野田小学校でのマッキントッシュ導入のテーマは、〝プレゼンテーション体験をとおして自己表現力を育てる〟ということ。毎週1時間ずつ、1年間で34時間のコンピューター授業をとおして、情報を処理、活用したり、友人どうしのコミュニケーションの場を広げていこうというわけだ。

実際にマッキントッシュを使った授業を受けているのは、6年1組の38名。具体的な目標は、ニューメディアによる卒業アルバムの製作。文字やグラフィック、音声、さらにはビデオなどを統合して、まったく新しいタイプの卒業アルバムを作り出すこと。ハイパーカードの存在によって、こうしたメディアミックスが容易に行なえるマッキントッシュは、まさに最適なマシンといえる。

これは本文中でも書いたことだけど、卒業アルバムが完成するころには、ぜひとももう一度取材にうかがいたいと思っている。

⬆みんなのアニメが上映されているマッキントッシュ。どれも楽しい作品ばかり。

全員の作品の発表が終わると、20台のマッキントッシュを使ってそれぞれの作品を〝上映〟。みんな最初の発表で興味を持った作品をもう一度よく見て、ガヤガヤと話しながら感想を書いていた。そして最後に、たったひとりの審査員であるアスキーの岩野氏(前にこのコーナーで紹介した、『コンピューター教育標準用語事典』の編集に携わった人)が、ユーモア賞やアイデア賞を発表。拍手と歓声のうちに、今回の発表会は無事にプログラムを終了した。

アニメを可能にしたカードという概念

それでは、絵の描き方を簡単に説明しよう。はじめにも書いたように、コンピューターの画面は1枚の画用紙と考えている(カードと呼ぶ)。そしてマウス(ねずみ)という、巨大な消しゴムみたいなものを机の上で動かすと、そのとおりに画面に線が引けるわけだ。

線の太さを変えたり、スプレーを吹き付けたような効果が出せることは、MSXなどのグラフィックツールと同じ。ただ、大野田小学校で使っているマッキントッシュは白黒なので、カラーを使うことはできない。そのため灰色の濃淡をつけたり、さまざまな模様で塗りつぶすことで、色を表現するわけだ。模様はコンピューターのほうで用意しているけれど、自分で作ることもできる。

コンピューターのよいところは、描き違えてもやり直せること。本物の画用紙のように〝あっ失敗!〟ということがない。それに、時間さえあればいくらでも〝ためし〟ができるから、いろいろやって一番いいと思った絵にすればいい。

じつは、ただお絵描きするだけなら、ほかのコンピューターでもできる。けれども、マッキントッシュならではの機能は、絵を描くのに使っていた画用紙(=カード)という概念。正式には〝ハイパーカード〟というソフトウェアなのだけど、絵だけではなく文字も書き込めるし、音を出すこともできる。本格的なアニメ作りだって不可能じゃないのだ。

町田先生は、これからは音を取り入れたり、写真や本物の絵を取り入れることもやりたいといっていた。さらに、ワープロとしての利用も考えているという。今回の発表会で子供たちは、カードを使ったゲームを作ったり、もっと精密な絵を描いてみたいなんて感想をいっていたけど、どうやらそれも現実のものとなりそうだ。

コンピューターを意識させないマシン

発表会が終わってから、町田先生や、国際基督大学の飯吉先生、横浜国立大学の大島先生、それにこの発表会を取材にきた人たちと、いろいろ話をした。

⬆作品発表が終わったあとは、印象に残ったアニメの感想をお互いに書き合います。

⬅審査委員長である岩野氏から賞状の授与。どの作品を選ぶか、本当に頭を悩ませたとか。

⬇発表会の総評や、審査結果の発表に聞き入る子供たち。みんな真剣な表情をしています。

今回の発表会の内容を見ればわかるとおり、町田先生が目指しているのは、コンピューターを計算練習や漢字の書き取りに使うことじゃない。マッキントッシュで何かを作って、それをみんなに見てもらおうということなんだ。そんなことも関係してか、発表会のあとの話題の中心は、マッキントッシュを〝表現手段〟としてどう使うか、という問題だった。

ここがマッキントッシュのおもしろいところだね。普通のコンピューターだったら、せいぜいワープロとして使って作文をして、それからそれを印刷する。そして別のお絵描きソフトで描いた絵を印刷して、文章と一緒に貼り付けるだけだろう。アニメーションさせるとか、音声を入れるとかいうことは可能だとしても、子供たちができるようになるまでには、1年間が過ぎてしまう。

ところが、マッキントッシュなら〝できる〟ようになるための時間を、ばっさり短くできる可能性がある。コンピューターの使い方の勉強に多くの時間を費やすことなく、す速く利用することに進めるわけだね。簡単にいえば、普通のコンピューターだと〝使い方の勉強〟がテーマになるのに、マッキントッシュの場合は、〝使い道の工夫〟が問題になるのだ。

だからこそ、〝最終的にはコンピューターを使わないで、作品を発表してもいいのではないか〟という意見まで出てきたし、みんなも〝そうだ、そうだ〟と賛成することになった。〝コンピューター教育〟の話としては、これは相当めずらしいことだと思う。

マッキントッシュというマシンは、どうもコンピューターをあまり意識させないところがある。コンピューターの知識がなくても、画面に出てくる〝メニュー〟や〝アイコン〟という絵を見て、大体の使い方がわかってしまうからだ。

たとえばゴミ箱の絵が画面のスミにある。コンピューターを操作していて、要らなくなったものを捨てるところだというのは、誰にでもわかるね。さっき説明したお絵描きだって、鉛筆や絵筆やスプレーのアイコンを操作して、細い線、かすれた線、吹き付けができるようになっている。

操作もマウスが中心で、キーボードにはほとんど触る必要もない。百科事典を調べたり、電卓で計算したり、時間を確かめたり。ふだん机のまわりでしていることが、マウスを動かすだけでできるようになっているのだ。

もちろん、すべてがコンピューターということを意識しないで使えるまでには、まだなっていない。でも、大野田小学校の子供たちが、これからどんなことまでできるようになるか、楽しみだね。また、見せてもらいに行くよ。

INFORMATION

GOODS

■汚れたパソコンは醜いぞ

パソコンユーザーにとって、とてもやっかいな存在が、キーボードやモニターについたホコリや汚れ。とくにキーボードなどは手入れがしづらいから、つい怠りがちになってしまうよね。そこで、『ミラクルクロス』をつねに傍らに置いておくことをおすすめする。

世界で初めて実現したという太さ２ミクロンの超々極細繊維は、どんなに頑固な汚れも拭き残しなくきれいにしてくれる。素材はやわらかなポリエステルだから、CDやカメラ、ガラス製品などでも傷つける心配は無用ってわけ。

汚れてきたらどうするのかっていうと、これも簡単。洗濯機で洗うだけでいいのだ。もちろん、性能は100パーセント回復し、何度でも繰り返し使用できるから経済的。見た目も、ティッシュやぞうきんで拭くよりもオシャレだと思うぞ。

⬆サイズは21×32センチでハンカチよりも小さい。1480円[税別]㊐東芝EMI(株)☎03-847-1491

■筆記具で差をつけろっ

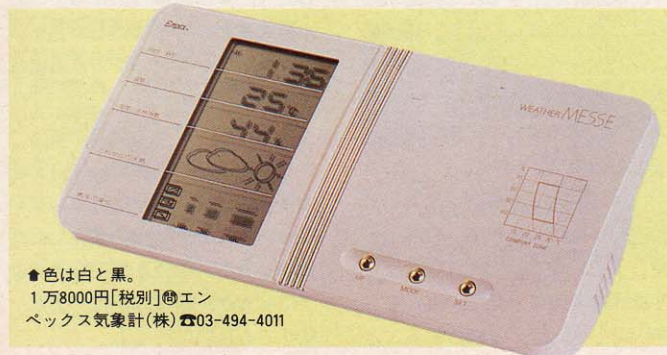
ロットリングといえば、ドイツの製図用具メーカーとして、超有名。英語に直すとレッドリング、つまり赤い輪のことで、ロットリングのどのペンにも必ずデザインされているのを見れば、なるほどと思うでしょ。今までは、製図用具を使って仕事をする人だけが持つというイメージが強かったけど、一般筆記具も続々と登場している。

今回紹介する『600』シリーズは、すでに発売されているシャープとボールペンに新しく万年筆が加わり、ふだんの筆記具として使えばこんなにカッコいいものはない。数々のデザイン賞を獲得し、高い評価を受けたシャープとボールペン。それ以上に美しいフォルムを持つ万年筆。友だちと差をつけたいなら絶対おすすめ。

⬆色は黒とシルバー。万年筆１万円、シャープ、ボールペン各2500円[すべて税別]㊐ロットリング日本(株)☎03-237-3270

■明日の天気が一目瞭然

とくに目的がなくても、テレビやラジオの天気予報を気にしたり、177に電話するのを趣味としている人は、意外に多くいるものだ。そんなキミたち、この『ウェザーメッセ』に着目したまえ。

高性能なIC気圧センサーの内蔵により、気圧の上がり下がりの微妙な変化に感応し、８時間から12時間後の天気を予測。表示される天気は晴れ、薄曇り、曇り、雨の４段階で、温度や湿度はもちろん、不快指数まで教えてくれる。さらに10時間前、５時間前、現在の気圧傾向の表示により、心臓病や気管支ぜんそくなど気象の変化と関わる病気を持つ人の健康管理にも役立つ、というわけなんだな。

⬆色は白と黒。
１万8000円[税別]㊐エンペックス気象計(株)☎03-494-4011

■ポケットの中に秘書嬢が

何かと忙しい毎日。手帳にデートやコンサート、ソフトの発売日などを書き込んでおいても、ついうっかり忘れてしまうこともあるものだ。だいたい、つねに手帳を開いて予定表をながめているわけではないもんね。『ボイスタイマー』は、そういったうっかりミスやスケジュール管理のわずらわしさから解放してくれる、音声出力型電子手帳だ。

現時点から１年先までのスケジュールを、会議、打ち合わせ、約束、電車、デートなど14種類の内容で登録でき、それぞれに11段階の事前予告時刻が設定可能。つまり、実際の予定の時刻よりも前に、女性の声で知らせてくれるのだ。

また、画面には秘書の顔が表示されていて、スケジュール登録のときはニッコリ、二重に登録しようとするとしかめっつらになるなど、表情でミスを教えてくれる。まるで私設秘書といった感じだね。

⬆ボタン５つの簡単操作。8000円[税別]㊐(株)キングジム☎03-864-8080

TOY & GAME

■女子大生、OLの本音にせまる

⬆15万円の資金を持ってスタート。1800円[税別]㊐(株)ヨネザワ☎03-861-6361

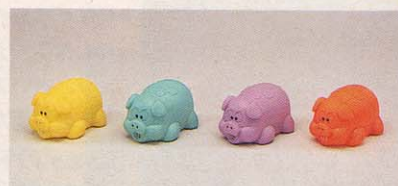
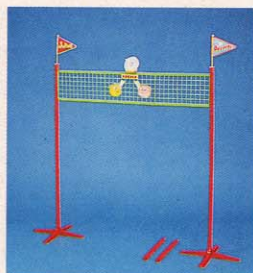
(株)ヨネザワから、またまたユニークなボードゲームが登場。なんと女の子のための男5段活用講座ゲーム、その名も『24時間遊べます』だ。送り迎えの足となる男〝アッシー〟や 何でも言うことを聞き、貢いでくれる〝みつぐ君〟などさまざまな男を利用しながら、めざすは〝本命君〟で玉の輿だ！ 女の子の気持ちをもっと知りたい男の子にもおすすめのゲームだぞ。

■じっくり楽しむ伝統ゲーム

⬆スリルの連続！ 2800円[税別]㊐(株)シュウクリエイション☎03-802-5531

『キングスコート』はイギリスのリチャード王の時代から受け継がれてきた伝統あるゲーム。ついに日本でも発売されたのだ。ルールは簡単。ふたりのプレーヤーがベージュとグリーンの駒に分かれ、自分の駒を1マス動かすか、ほかの駒をジャンプしながら相手の駒を取り除いていく。センターコートに自分の駒のみ残したほうが勝ち。読みを必要とするゲームだ。

■ブタミントンがワイドになった

ブタくんの鼻息で羽根玉を吹き飛ばし、相手のコートにどちらかが落とすまでを競うゲーム『ブタミントン』。それがぐーんとワイドになって登場するぞ。『ジャンボブタミントン』のサイズは、1000×1400ミリ。ネットも高くなって、楽しさも大きく広がるというもの。もちろんネットの高さは調節できるから、サーブ、レシーブ、アタックの醍醐味もアップというわけ。ブタくんの楽しい鳴き声が入り乱れ、プレーしている人も見ている人も、思わず噴き出しちゃうのだ。

⬆色は4色。キミは、どのブタくんでプレーする？

⬅これは天気のいい日に外で遊ぶのがいいと思うな。4500円[税別]㊐(株)野村トーイ☎03-862-2575

TOKYO DISNEYLAND

■ドナルドのアメリカン・オールディーズ

何度行ってもまた行きたくなる東京ディズニーランド。ああ、できれば一生ここで遊んでいたい、ここに住んでしまいたい。それほど楽しい魅力的な場所なのだ。

で、その東京ディズニーランドでは、ただ今『ドナルドのアメリカン・オールディーズ』を開催中。1950年代から60年代にかけての最も華やかな時代のアメリカを、ドナルドが中心になって再現している。楽しいイベントもいっぱいだ。

⬆かわいーいドナルドの踊りがたっぷり見られる。

⬆ドナルドだけではない。ミッキーやミニーももちろん参加。

まず、園内には当時のままのガスステーションや電話ボックスが設置され、その横にはサンダーバードやシボレーなど、アメリカの若者が華麗に街を走り抜けたクルマが横付けされている。そして、パレードやショーなどで、アメリカン・オールディーズの雰囲気がぐっと盛り上がるというわけ。もちろん、主役はドナルド。ちなみに、6月9日はドナルドの56回目(！)の誕生日なのである。

さて、スペシャルプログラムとしては次のようなイベントが行なわれている。当時のクルマ6台に130人あまりのダンサーやキャラクターたちが登場する〝ヒップ・ホップ・パレード〟、ドナルドのドライブインを舞台にロックンロールショーが繰り広げられる〝ビー・バップ・カフェ〟、3つのステージでロックンロールの演奏を聴かせてくれる〝アトモスフィア・ショー〟。ほかにも、アメリカン・オールディーズの雰囲気がいっぱいの、さまざまな演出で盛り上がっている。

おっと、開催期間は6月17日までだ。さあ、急げっ！

東京ディズニーランドに関するお問い合わせは、☎0473-54-0001東京ディズニーランド・インフォメーションセンターまで。

⬆これ、なーんだ。なんとドナルドの熱気球！ 各地を訪問する予定。デカイぞ。

CD

パッション&ウォーフェア　スティーヴ・ヴァイ

今やホワイトスネイクの看板ギタリストとなっているヴァイ先生のソロアルバムだ！　どのバンドに入っても結局この人のギターは目立ってしまうが、ソロだけあって好き放題に弾きまくってます。ソロのほうがいいんじゃないの。

●CBS ソニー
●発売中/2300円［税込］

ソングス・フォー・ドレラ　ルー・リード/ジョン・ケール

故アンディ・ウォーホールに捧げられたアルバム。元ヴェルヴェット・アンダーグラウンドのふたりの競演が、じつに23年ぶりに実現したのだ。ヴェルヴェッツ時代を彷彿させる音はもちろん、アンディの世界を回想した歌詞にも注目！

●ワーナーパイオニア
●発売中/2348円［税込］

シェイク・ユア・マネー・メイカー　ブラック・クロウズ

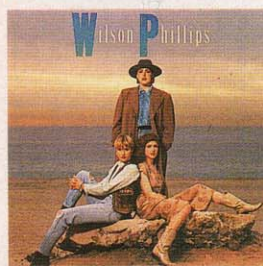
ジョージア州アトランタ出身のロックンロールバンド、しかし音のほうは'70年代イギリスのハードロックを思わせるような作り。リアルタイムで流行ったものより、古いブルースミュージシャンたちからの影響がうかがえる。

●日本フォノグラム
●発売中/2500円［税込］

レジェンド・オブ・シュバルツシルト

今月のNEW　SOFTでも紹介した『シュバルツシルト』のⅠ、ⅡすべてのBGMを多彩なアレンジでまとめてあるぞ。編曲は藤原いくろう氏で、もちろんオリジナルサウンドも収録されている。ロゴのステッカーもついているのだ。

●アポロン音楽工業
●6月21日発売/2600円［税込］

ウィルソン・フィリップス　ウィルソン・フィリップス

ビーチ・ボーイズのブライアン・ウィルソンの娘を中心に集まった3人の女の子たち。先日の東京音楽祭のために、早くも来日を果たしたばかり。強いインパクトはないけど、気持ちのいいポップナンバーが並んでます。

●東芝EMI
●発売中/3000円［税込］

FLOWER MAGIC　山中すみか

国際花と緑の博覧会のマスコットマーク、花ずきんちゃんのテーマソングだ。歌っているのは、花のように明かるくさわやかな歌声をもつ、山中すみか。尾崎亜美作曲によるメロディーも、愛らしい花ずきんちゃんのイメージにぴったりだ。

●日本コロンビア
●発売中/900円［税込］（シングルCD）

BOOKS

信長の野望　童門冬二

●光栄　●1500円［税込］

『維新の嵐』に続く光栄の歴史IFノベルズ第2弾、『信長の野望』が登場。IFノベルズとは、歴史に〝もしも……〟を持ち込み、新たな歴史ドラマを創作して壮大な歴史ロマンを味わおうというもの。この小説も、もし信長が生きていたらという仮定のもとに、その後の信長の野望と行動を、大胆な設定と著者ならではの着眼点で描いた異色作だ。死を覚悟した信長が新しい天下国家づくりに乗り出したが、はたして……？

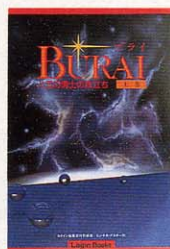
デジタルイラストレーション

●アスキー　●2280円［税込］

コンピューターを駆使して描くイラストレーションの世界が、ぎっしり。デザイン、コミックス、ビデオ編集、アニメーションから、2次元、3次元のCGイラストレーションやデジタルアート作品集、パーソナルコンピューターの使い方まで、コンピューターから生まれるアートが満載なのだ。Mマガ読者なら当然知っている岩村実樹や、立花ハジメ、すがやみつる、しりあがり寿たちへのインタビューもあるぞ。

BURAI　上巻　八玉の勇士の旅立ち

●アスキー　●1800円［税込］

みんなもう、『BURAI上巻』は解いたかな？　下巻の発売が待ちどおしいところだが、ま、それまで上巻のストーリーを忘れないように、この本で研究にいそしんでみて。

BURAI上巻の全マップ、全敵キャラクター、全アイテムが一挙に掲載され、それぞれのパラメーターも完全サポート。キャラクターの成長のさせ方を変えて何度でもBURAIを楽しむことができるってわけ。飯島健男氏とログイン編集部の対談も必見。

VIDEO

■バットマン

アメリカじゃあ空前の大ヒットを記録したのに、ニッポンじゃウケなかった『バットマン』。それというのも監督ティム・バートンのオフ・ビート感覚が原因でしょう。マジメなのかふざけてるのか、よーわからんわけだ。

ところが、このタッチにのってしまえば楽しい作品になってしまうから不思議。コメディー役者のマイケル・キートンを悩める(これがかっこいい!)暗黒のヒーロー、バットマンにもってきて、悪の権化、ぶっつんジョーカーを名優ジャック・ニコルソンでキメる。この凝ったキャスティングからしてイキだし、アカデミーをとった素晴らしい美術、キッチュなSFXもハズしていて楽しいことこのうえない。加えて『ビートルジュース』で見せたバートンらしいアニメのりは相変わらず健在とくる。一見マジメなふりして遊び感覚に満ちているわけ。これって、スゴイって思わない?

●ワーナー・ホーム・ビデオ
●127分、1万6000円［税別］
●発売中

TM& © 1989 DC Comics Inc.

■トゥルー・ビリーヴァー　はぐれ弁護士の執念

この作品は未公開の掘り出しもの。一見をおすすめしたい。

主人公は、ヤクの売人相手に弁護士をやってるエディ。かつてはその最前線で活躍した一流の腕を持つ弁護士だが、いまはおちぶれている。あるとき彼のもとに、殺人罪で刑務所に8年はいっているアジア青年の無実を晴らしてほしいという依頼が舞い込むが……。

魅力的なのは、この弁護士に扮したジェームズ・ウッズ。60年代(日本でいうと団塊の世代かな?)をひきずる男のヒロイズムと誇りを体現してみせる。己れの尊厳をかけて執拗に事件にくいさがっていく姿は、どこかしら男の哀愁とこだわりを感じさせて、思わず感情移入してしまうほど。もちろんそれにくわえて法廷ドラマとしてのおもしろさもあり、事件の真相を解く過程もスリリングだ。

監督は『W』というスリラーを撮ったジョセフ・ルーベン。彼にも今後注目したい。

●RCAコロンビア、ポニーキャニオン
●103分、1万5300円［税別］
●発売中

MOVIE

■菊豆(チュイトウ)

日本では、まだあまりなじみのない中国映画。でも、じつは名作が数多く存在しているのだ。この『菊豆』をつくった監督は、中国が生んだ国際映像作家、張芸謀(チャン・イーモウ)で、ベルリン映画祭グランプリをとった『紅いコーリャン』の監督と聞けば、知っている人も多いかもしれない。菊豆とは、この映画の主人公となる女性の名前で、許されぬ愛に生きる、いわば悲劇のヒロイン。

舞台となるのは1920年代開放前の中国で、農村の染物屋へ嫁いだ菊豆は、年老いた夫のせっかんから逃れ、その甥、天青(ティエンチン)を愛してしまう……。その後、菊豆を待ち受けていた運命はあまりにも壮烈で、一瞬の幸せさえ過酷にも悲劇へと変わってしまう。神話や寓話をほうふつさせるような流れの中で、混沌とした人間像が描かれていく。人間の愛憎感を掘り下げた、奥深い芸術作だ。

中国側の企画と製作体制に、日本側が出資をするという新しい形式で合作され、'90カンヌ国際映画祭出品。この作品を機会に中国映画に目を向けてみては?

●大映配給
●現在公開中

■フィル・コリンズinバスター

現代ロック界のメロディーメーカーとして、大活躍のフィル・コリンズ。彼が主題歌を手掛け、そして初主演してしまった映画が、この『バスター』だ。バスターとは、1963年にロンドンで実際に起こった列車強盗の犯人のひとりの名前。その巧妙なやりくちから今世紀最大の犯罪といわれたこの事件を背景に、バスターの逃亡から自首をするまでの話が、家族や共犯者との絡みとともに描かれていく。

フィル・コリンズが演じるのは、当然バスター。彼の風貌からわかるように、完璧な二枚目役ではない。むしろ、借金取りに追われてこそこそと隠れるように生活する、うだつのあがらない男だ。でも、妻や子供に対する愛情は、人一倍強い。この映画では、事件そのものよりも、バスターと妻のジューンのラブストーリーを中心につくられている。とてつもない出来事に巻き込まれながらも、強い愛情で結ばれているバスターとジューン。実話ではあるけれど、たんなるドキュメンタリーではない。そしてなによりも、フィル・コリンズの魅力がたっぷり楽しめる作品だ。

●ギャガ・コミュニケーションズ配給

NEWS

■ミス・リリア決定！

日本ファルコムの人気ゲーム、『イース』シリーズは、パソコンからファミコン、PCエンジンなど、多機種にわたってプレーされ、今やそのファンは50万人以上。人気の秘密はもちろんゲームのおもしろさにもあるが、〝寅さんシリーズ〟のように、毎回必ずマドンナが登場するというところにもある。

なかでも『イースⅡ』に登場するリリアは、可憐で清楚な美少女としてキャラクターアイドルNo.1。そこで、一般の少女たちからリリアにぴったりの雰囲気を持つ〝ミス・リリア〟を公募したところ、1873名もの応募者があったのだ。で、その中から3月26日、新宿ルミネで行なわれたファルコム・フェスティバルで最終審査の結果、杉本理恵ちゃんがみごとグランプリに選ばれたというわけだ。

たくさんの応募者の中から選ばれただけあって、理恵ちゃんはリリアのイメージにぴったりの女の子。今後は、日本ファルコムのイベント出演はもちろん、歌手としての活躍も期待できそうだ。7月に4曲入りのミニアルバムをキングレコードから発表する予定なので、ぜひ聴いてあげてね。

PROFILE OF RIE

本名：杉本理恵（すぎもと　りえ）
生年月日：昭和49年9月25日
星座：天秤座
血液型：B型
本籍：大阪府
学年：堀越高等学校1年
サイズ：身長159センチ、体重48キロ、バスト79センチ、ウエスト58センチ、ヒップ86センチ
好きな色：白
趣味：きれいな絵を観るのが好き。よく美術館に行きます。物語や詩を書くこと。
好きな食べ物：たこ焼き
好きなアーチスト：TMネットワーク
将来の目標：うーん、せめて他人に不快感や違和感を与えるような人にはなりたくないけど……。

⬆みんなで応援してあげてね。㊐キングレコード（株）☎03-945-2111

■『Q BOX TYPE102』を100名に

横浜ゴム（株）ではキュービック型電子スケール『Q BOX TYPE102』の売り上げ台数1万台突破を記念して、これを100名にプレゼント。

Q BOXは、時計、ウェイトスケール、温度計、照度計の4つの機能をもつ、おもしろ電子グッズ。時計はデジタル時計として液晶表示され、ICカードを差し込むことによって時刻をアナウンス。アラーム機能はカッコーの鳴き声とともにアナウンスしてくれるぞ。

ウェイトスケールは、トップボードのセンサーで物の重さを500グラムまで計測でき、画面と音声で知らせてくれる。

照度計は、照度センサーが室内の明かるさを感知し、4段階の照度表示によって手軽に室内の明かるさを判定することが可能だ。

そして、温度の計測は、室温を常時感知して、画面で表示してくれるしくみ。また、別売のイングリッシュICカード（7000円［税別］）を使えば、英語音声でのアナウンスも可能だ。

さて、応募方法は、官製はがきに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、下記のあて先まで、送ってね。締切は、6月30日（土）。当日消印有効だ。

なお、応募に関する問い合わせは、（株）ユース・プランニングセンター☎03-406-3411まで。

●あて先●
〒150-91
東京都渋谷郵便局
私書箱139号
『Q BOX TYPE102』
プレゼント係

⬅価格は2万円［税別］だ。なお、製品についての問い合わせは、横浜ゴム（株）☎03-432-7111まで。残念ながら当選できなくっても、買う価値は十分あると思うよ。

■『サンシャイン・ロード』を2名に

5月25日に（株）SPOから発売されたばかりのビデオ、『サンシャイン・ロード』をなんと2名にプレゼントしちゃうのだ。

サンシャイン・ロードは、（株）SPOの3周年記念作品で、イギリス、オーストラリア、アメリカのテレビで放映され、それぞれ高視聴率を記録して話題を呼んだ。また、オーストラリア・エミー賞の主要3部門や最優秀テレビ製作作品ブロンズ賞など、数々の賞を受賞していることでも、この作品の質の高さが証明されている。

舞台となるのは、今もっとも注目されている土地、オーストラリア。その広大なオーストラリアの大自然を背景に、父と娘の愛情物語が繰り広げられていく。

娘とふたりで放浪の旅を続ける父親マックに、『カクテル』、『愛は霧のかなたに』のブライアン・ブラウン。生意気だけど抱きしめたくなるようなかわいらしさの娘バスターに、オーストラリアの天才子役レベッカ・スマート。監督は『マッド・マックス/サンダードーム』のジョージ・オギルビーだ。真の父親像が求められている今、マックにそれを見いだすことができるのではないかな。さて、プレゼントの応募は、右ページの要領で編集部まで送ってね。

⬆奔放に暮らす妻マージを残し、娘のバスターと旅に出たマック。ふたりは強い絆で結ばれていく。

⬆広大な大自然を舞台にした、感動の名作。カラー163分。1万6800円［税別］㊐（株）SPO☎03-5261-0201

PRESENT

①②③④

今月のプレゼントは、ゲームソフト、本、そしてビデオだ。応募方法は、官製はがきに希望の商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、編集部へのメッセージ、今後どんなものをプレゼントしてほしいかを書いて、右のあて先まで送ってね。締切は、7月8日。発表は商品の発送をもってかえさせていただきますのでよろしくね。

◆あて先◆

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
インフォメーション
プレゼント係○○希望

1 スーパー大戦略マップコレクション……5名

⬆(株)ブラザー工業からゲームソフトを5名に。これは「スーパー大戦略」を持っている人に限られちゃうソフトだ。でも、ほしいでしょ？

2 サンシャイン・ロード…………2名

⬆左ページで紹介したビデオを、(株)イーグルズカンパニーから2名にプレゼント。広大なオーストラリアの大自然を背景に愛と感動の163分！

3 スクーバダイビングハンドブック……3名

⬆ダイビングのことならこれ1冊ですべてがわかるというハンドブックを辰巳出版から3名に。これからダイビングを始めようという人に最適。

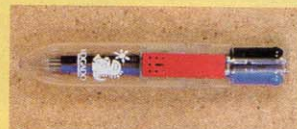
4 COMPLETE GUNBUSTER…3名

⬆(株)ゼネラルプロダクツより、ビデオ『トップをねらえ！』のカラーグラフィックと設定資料がぎっしりの本を3名に。ファンは必見モノだ。

ご・め・ん・な・さ・い

MSXマガジン6月号の中の2ヵ所に、ごめんなさいがあります。まず、129ページのわくわくC体験の記事中、『リスト2』で<stdio,h>とありますがそれは誤りで、正しくは<stdio.h>となります。ごめんなさい。

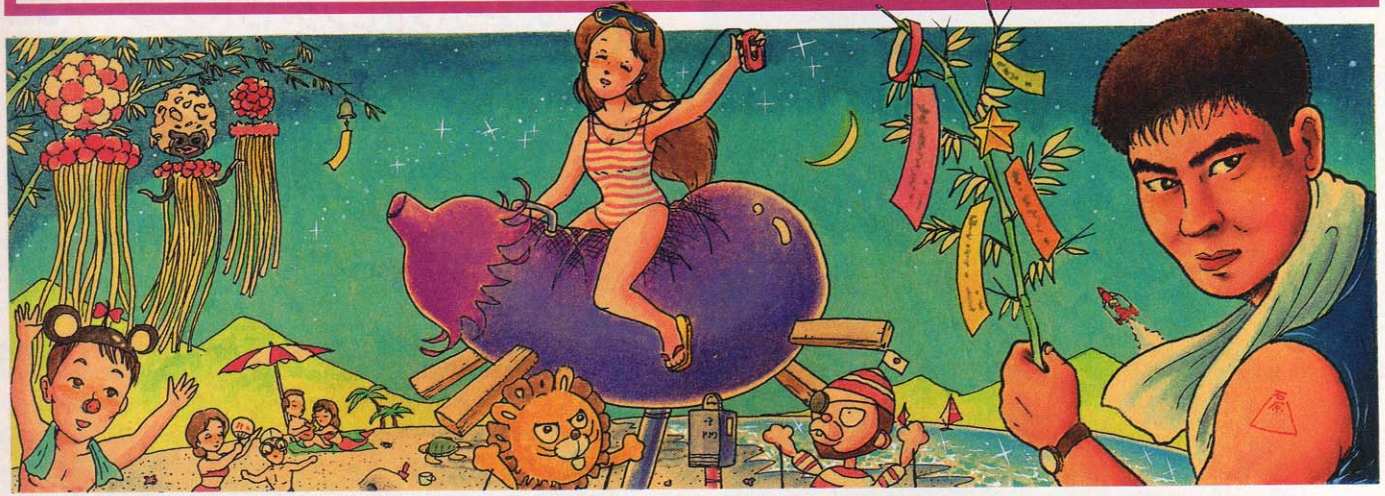
もうひとつは、97ページのインフォメーションの記事中にあります。みなさんお気づきになられましたでしょうか。プレゼントの写真を見てもらえればわかると思います……あーん、ごめんなさいっ。そう、③の工画堂スタジオボールペンの写真が抜けているのでありますね。これが欲しいっ、これに応募しようっと思ったキミ、とまどったでしょう。本当にごめんなさい！

もう締切は過ぎてしまったし、今さら載せても……とお思いでしょうが、一応こういうモノです、ということで、ここに写真を載せます。今後十分気をつけますので、許してくださいね。

⬆これです、これこれ。ドラゴンのイラストが入っていて、とってもかわいい。

●大塚の北口の果物屋で働いてたヘビメタの兄ちゃん、今でも長髪なら連絡してください。（大塚がどまん）

ちょっと変わったんだけどわかる？

月刊MSX画報

こーなったら、もう
やけのやんぱちだっ

連載 私のこの一本 第4回 中村へび

あーっと、今月は中村が書かせていただきます。私ったら、今回からMSX画報の担当となりました。なにとぞ、よろしく。

アドベンチャーびいきである私のこの一本といえばっ、やはりこれ、『殺意の接吻』です。これはリバーヒルソフトの代表ともいえるJ.B. ハロルドシリーズの３作目。２作目の『マンハッタン・レクイエム』のアナザー・ストーリーとして作られたんだよね。このシリーズをまとめて私の一本としてしまいたいところだけど、そうもいかないので、シナリオで一番好きだったものを選んでみました。

このシリーズはシナリオもグラフィックも一切お笑いなしのハードボイルド！　隙のないくらいに徹底したハードボイルド小説って、読んでいるときにずっと緊張してるでしょ。気がつくと肩が凝ってたりして。肩凝りは逆立ちでもして治せばいいし、あの緊張感って心地よいから大好きなんですよ。で、このシリーズにはその緊張感があると思うのです。この殺意の接吻からは自分で犯人を推理する〝推理モード〟というのがあるのをご存じでしょーか。

これのおかげで自分でもちゃんと考えるようになりました。だって容疑者を間違えるとゲームが進まなくなるなんてこともあるんだもんねー。コイツは犯人じゃないけど、なんかウソついてんなー、ってやつもいるじゃない。そいつらを問いつめるのって快感ですねー。

でもハードボイルド野郎が許されるのは小説やゲームの中だけ。実際にそんなやつが隣の席で原稿でも書き始めたらガマンがなりません。ま、この編集部ではそんな心配は全然いりませんけど。

◆これが中村へびの分身〝人からとりあげた鎖〟だ。かなり強力なしろもの。

⬆時間がたつとまたプレーしたくなるんだなー、これが。

今月の目次

《今月の課題曲》学校出てからじゅ～よねんっ、あっそーれっ……その続きってなんだっけ？

桜玉吉の 帰ってきた〝おなじとこさがし〟

先月のスペシャルバージョンはいかがでしたかあ？ やりがいがあったでしょ。3ヵ所だもんなー。いつもひとつ探すのに四苦八苦してる人は、さぞ時間がかかったことと思います。今月はもとに戻りまして、ひとつですからねー。無理して3ヵ所探さなくていいんですよ。あるわけないんだから。ほらほら、それ、それだけですよー。

おなじとこさがしスペシャルバージョンの解答はこの3ヵ所だっ。え、簡単にわかっちゃったって？ ウソをつくんじゃなーい！ 私にはわからなかったぞ、ほんとに。最後の1ヵ所で悩んじゃったねー。んなわけで5月号の当選者は、岐阜県の高木美津恵さんと岡山県の小池康生さんです。おめでとうございます。

先月の解答

よい子のあそび 第1回 けん玉編

こんにちは。はちにんこ。今月から鯉あるMSX画報に担当コーナーをもつことになった戸塚ぎーちです。以後おしおきを。〝デジタルな現代社会の風潮にウオー！ サオー!! されている気の毒な少年少女たちに一服の清涼剤を〟とゆーコンセプトに基づいて生まれた、わけないだろ、こんなコーナー。要は昔からあるアソビを紹介してしまおう大地真央とゆー貧相な内容です。

鯉ある(ひつこい)第1回の今月は、けん玉です。けん玉には思い出があります。さっき、玉でXXをぶつけてしまいおお痛え、てのです。懐かしいなあウソ。

ここまで読んで「けん玉とはなんぞや」と思われた方が数人いるでしょう。その数人のために、けん玉についての説明をします。良かったな、数人。羨ましいぜヒョウヒョウ。

外見は〝猪口を背中合わせにふたつくっつけたような胴体の側面に、先がとがって手元がへこんでいる柄を突き通したものに、玉を糸で下げたもの〟です。よくわかりましたか？ で、遊び方は〝玉を3つのへこみに載せたり玉の穴を柄の先に入れたりするのです。よくわかりましたか？

普通、こんなのじゃわかりませんね？ でもまあいいでしょう。実際、けん玉のことをなにも知らんヤツなんて、まずいないんとちがう？ でもさ、けん玉を始めたのはフランス国王のアンリ三世ってことはあまり知られてないでしょ。ウソだと思うなら金田一京助さんに文句をいっとくれ。来月このコーナー、あるか？

⬆これがあのけん玉だ。安そうにみえるが700円もした。食費2日分。

⬆彼こそニセけん玉名人の山本情事さん。ニセだけあってウデのほうは猿腕。

⬆超高度な技、〝世界一周〟がキマッた瞬間。〝瞬間〟てとこがミソだね（ウソ）。

●ねー、プリンスの来日が決まったらチケットとってとってとってとってとってとってとってとってとってとってねー、最前列。

《弥生ちゃんへの伝言》ハワイのおみやげ待ってます。ハードロックカフェのTシャツはやだけど。

●私の髪型は、80パーセントのパーマと20パーセントの寝ぐせからできているってことには、さすがの私も気がつかなかった。

アタマのラジオ体操第2

セルフサービスが好評のようなので、今月もつくってしまいました。二重枠の中に入る文字を組み合わせて、ある言葉を作ってね。ヒントはからだのある部分です。それではレッツゴー三匹!!

《タテのカギ》

●ハブならマングースです。
●昨年の日本シリーズで、近鉄の選手に「ロッテより弱い」と言われてしまったチーム。
●世間一般の意見。〝せろん〟とも読みます。
●犯人の別名。
●牧伸二の得意な弦楽器。
●離婚した人でないとできません。
●雷よりも、火事よりも、そしてパパより強い(？)災害だそうで。
●知る人ぞ知る昔の人気テレビ番組〝600こちら情報部〟の男性のほうの司会者は鹿野○○○○○。
●つぶ、ねり、こし、白、なんて種類があります。
●一生刑務所にいなきゃならない。死刑の次に重いんですよね。
●となりにいる人のこと。
●指の先にあります。
●炭酸飲料のなかでは一番メジャーなんじゃないかな？　コレのCMって、スカしてるよね。
●宿のお風呂がコレだったら男性はウハウハ、女性はモジモジ!?
●ボクシングをする人じゃなく、唐(中国)に留学した人のこと。
●「こいつは大丈夫だ！」と部長も○○○○○を押すほどの人だ。
●奥村、宇野、と言えば？
●故手塚治虫の有名な作品「リボンの○○」
●マスオさんの息子。
●これがなきゃー、死んじゃうよ。
●ヒーローの背中には、よくコレがヒラヒラ。
●アンメルツよこよこは、肩の○○をほぐします。
●握られたご飯の上にお刺身が！

《ヨコのカギ》

●「気象衛星ひまわりの映像です」
●ゲーマーを目指して学校をやめた息子に、両親もなかば○○を投げた様子。
●うどんは○○の強さですよね。
●もっと素直に僕を～、で始まる郷ひろみの名曲。懐かしいー。
●ジンギスカンのご幼少のみぎりの名前。わかるよね？
●穴がたくさんあいてるけど、虫が喰ったんじゃないよ。中にからしを詰めたりしたのも有名。
●ヒップ。けつ。
●不作のために食物が足りなくなることです。
●「○○が待ってますので、そろそろおいとまします」
●まあいい匂い。正式名称はコレの前にオーデがつきます。でも、つけすぎると臭いよね。
●これを炊くとご飯になります。
●足利義満のおじいさんは、足利○○ですよね。
●あいつはケチだぞ。ご飯もろくに食べずにコツコツ○○○○してるんだからさ。
●いわゆるタラコのことです。辛いのが有名ですね。オレも好き。
●最近ブリやウナギも天然のものが減って、ほとんどコレだもん。
●トラホームとも呼ばれる、慢性で伝染性の結膜炎。
●成田とか羽田にあるところ。
●『○○○○・オブ・パワー』は、アスキーから発売です。
●留守の家を専門に狙うどろぼう。
●隠れ○○○○○は、踏み絵が踏めなかったんだよね。
●ラメンは21です。林ロロオはまだ20だよね、たしか。

先月号の解答

うひゃひゃひゃ、どーだね、先月号のセルフサービスクロスワードは。意外と正解者が多いのにはびっくりです。わざわざ時間を計ってはいないと思うけれど、ヒマな人は時計を横において解いてみてくれたまえ。そんでもって解答の下にでも書いておいてね。えー、それで先月号の解答となるふたりの漫画家の名前は、吉田戦車と桜沢エリカでした。知ってる漫画家の名前をいい加減に書いてきた人は減点1です。なんの減点なんだろ。まあ、いいです。たった今決めました。5月号の当選者は神奈川県の今井祐介さんと、岡山県の平井由規雄さんです。

ドットおたく吉田のドットクイズ

今月の問題

まず、右のドット絵を見てください。これは今月号の特集〝吉田コンツェルン〟のサンプルゲームで使われている自機、ドラゴンですが、このドラゴンを正面から見たドット絵を描いてください。大きさは16×16ドットです。優秀なドット絵の人には〝吉田コンツェルン〟のディスクをあげます。

5月号の解答と当選者発表

片手をあげている人と、横向きの動物というのはすぐにわかりますね。問題はその動物が何かということ。犬？　狼？　よく見ると台の上に乗っているみたいだね。そう、忠犬ハチ公像です。以上から解答は〝待ち合わせ〟でした。当選者はぴったしカンカン(死語)の千葉県の福原秀一さんです。

●6月13日のライオットのチケットがあまってます。誰か買ってください(あたしよ)。

●福見さん、今月はこれで勘弁してください。また来月からなんとかしますから。

あたたかいくだもの

菅沢美佐子

その朝、Mの手に、ぬるぬるとしたあたたかいものが、突然ふれた。夢をみながらおねしょをしてしまったような、へんな感覚で、目覚めたのだ。となりのベッドで眠っているPをのぞくと、壁になにやらつぶやくように、寝息をたてていた。

「ねえ、P、起きて。これは、なに?」

「……知らない」

「ちゃんと見てよ、ねえ、なに?」

それは、ほんとうに、奇妙な、そして、未知のものだった。なのに、いつか遠い過去のどこかで深く関わっていたような、懐かしい感じもあった。

すでにこの世界では、時間の概念がめちゃくちゃで、星の名前さえも忘れ去られていた。MとPの関係も、どういったものなのか本人たちにもわからないし、もはや気にしていなかった。ただ、気づいたときから一緒にいたのでずっと共同の生活を続けている。それよりも今の問題は、MとPのベッドの間に突然現われた奇妙な物体である。ようやく起き出したPが、目の前にある、それに触れてみた。薄紫色の、手の中におさまるぐらいのもので、南国のくだものを半分に割ったようなかたちをしている。あたたかくて、人間の皮膚のような感触だった。そして、さわっているうちに、じわじわと湿ってくる。少しずつ色味を増してきて、

「なんだか、生き物みたい。へーん」

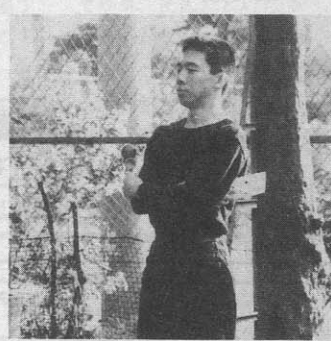
次の朝も、それは同じ場所にあった。きのうと違っているのは、ほんの少し、大きくなったことだ。

(つづく)

Mマガネットワーク

加速がかかったぎーち 誰も彼をとめられないっ

ファミ通の渋谷洋一にそっくりなMマガの新人ぎーち。それが原因かどうかは明らかではないが、床屋でイメチェンを図ったらしい。「おやじ、長めのスポーツ刈りにしてくれい」との注文に、たんなる坊主刈りで答えたおやじ。しかし、似ているのは顔なのだよ、ぎーち。

最初はぎくしゃくしていたぎーちも、今ではすっかり慣れてきたようだ。慣れすぎか? しかしなあ……『なに飲んでんの?』「は、冷や水です」だもんなあ。

⬆こ、こいつがぎーちだ。困ったことがなくても困った顔をする、困ったやつだ。

クーラーがいいあんばいの季節だあ?

新生(ちょっとだけ)MSX画報、いかがでしたか? 今月は2ページほど控え目にしましたが、来月からはもとに戻りますからねー。何をやるかは秘密です。なんてったってまだ決まってないくらいなんだから。今がチャンスよん、なにかやってほしいことがあったら言ってごらんなされ。

そーだなー、私のやりたいことっていったら、とっとと原稿を書きあげてさっさと帰って、なんとか衛門っていう弁当屋にぶりの照り焼き弁当とアイスココアを注文して、弁当は残してもアイスココアは、んまいので最後まで飲んで……ああ、ここまで書いたところで、急に編集部が冷えてきました。そりゃ今日は暑いですよ、テレビでも「真夏日ですっ」と天気予報のねーちゃんが言ってたから。でも、フツーの人がちょうどいい温度でも寒い私にとって、クーラーは敵も同然。なんて文句言っている間にガンガン冷えてきました。ちょっとジャケットはおらせていただきます。来月までさよーなら。

こちらまでどーぞ

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
月刊MSX画報
恐怖の女子校係

●わかってます、わかってます。もうすぐ3時です。もう結構ですから。

パこパわ大将

おたより万歳

みなさん、ゴールデンウイークになにしてましたあ？　私はコンサートのためにヘッドバンキングの練習してましたあ。

おなじとこさがしなどの当選が先着順ってほんとですか。

（埼玉県　北村　宏太）

♨ううっ、誰からそれを聞いたんだ。その件に関しては外部に漏らさぬよう……はっ、しまった！　などと芝居がかった文章は前回でこりごりなのでやらない。やってるじゃん。

正直なところ、〝そんなこたあありま温泉〟です。おたよりをくれたかた全員に当選の権利はあるのです。もちろん、クイズなんかは正解しているのが前提条件だけど。だから岡山県のケン坊もカナダのクリス・アンダースンも安心してポストにはがきをねじりこもう！　べつにねじらなくてもいいけど、ねじったほうが、なんか、かっこいいでしょ。クシャクシャになるし。

手下の編集者

おたくの菅沢なんとかってやつが別府のあるスーパーで〝サバのみそに〟の缶詰を買っていたぞ。しかも「これ以上まけられません」という店員に対して「もうちょっとまけて」を連発させていた。しまいには100円だったのを30円で買ったようだ。店員さんは泣いていたぞ。

（大分県　亀井　泰宏）

♨そうね、一歩ゆずって〝おたくの菅沢なんとかってやつ〟は許すとしよう。もう一歩ゆずって、〝サバのみそに〟も許してあげよう。許せないのはそのあとね。いくら私が安物好きで、ねぎるのが得意でも、100円の缶づめぐらいまけてもらわなくても買えるわよ。だいたいどうして私が別府にいるのよん。くやしいけど、私まだ一度も九州に行ったことないんだから。ほんとよ。ま、東京のとある商店街でそれを見かけたというのなら、もしかしてということもありえるけど、それがどこかは内緒。

ところで、サバって食べるとじんましんが出る人いるでしょ。じつは私、サバには関係ないけど、今じんましんが出ていてかゆいのなんのって。からだにボツボツできているのを見たりさわったりすると、ぞぞーっときて、それでさらに増えてしまうのでちっとも治りません。あんまりボリボリかいていると、おふろに入ってない人みたいでやだなあ。でも、じんましんって、ジン・マシーンって書くとカッコいいよね。ティン・マシーンみたいで。うふっ。

ねぎると発疹する菅沢美佐子

菅沢みにらさんへ。遅ればせながらご結婚おめでとうございます。質問ですが、どうして荒井みにらにしないんですか。やっぱり荒井清和氏とまぎらわしいからでしょうか？　いっそのこと中村へび（旧中村ジャム）さんのように改名したらどうでしょう。くねくね荒井とか、あっ、これはホエホエ新井みたいだな。んじゃ、くねくねみにらとか。これもクレクレタコラみたいだな。投げキッスが趣味みたいなので荒井チューなんてのもいいでしょう。人の名前で遊ぶなと怒られそうですが、みにらはゴジラの息子なので、人ではないからいいでしょ。宮沢喜一に似ていますが、たぶん関係ないと思います。

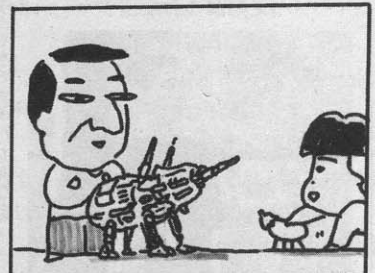
P.S.美佐子さん、なかなか美人ですね。離婚したら結婚してください。

（大阪府　浅井日本一）

♨荒井チュー！　これは名案！　今度からレビューするときにその名前でいきましょ。うんうん、それに決定しちゃいましょう。

なんてね。本人が怒ってますのでやめときます。自分のネタが続けて載ったのでムッとしてます。しかも内容が内容なだけに、かなりきてますね。いいじゃないですか、そんなことで怒ってちゃ出世できないよーん。出世したいって言ってたじゃないの、あなた。そのうち私がいい名前決めてあげるからさ。出世しそうでエッチなやつね。そんなのあるかなあ。読者のみなさんも考えてやってください。

しかしね、彼女の最も得意とするお色気攻撃も、お嫁にいってからというものの効力がダウンしてしまい、ちょっと寂しそうなのです。

お色気はどこに？　の編集者

●うちのアパートの前にいつも立っているおまわりさんは、私の友だちに職務質問して逆にからまれてました。ごめんなさい。

●色気は節約しましょー。女のあなたが女の私に色気をつかってもそれはムダというもの。

引っ越ししてやんのっ！

いやー、編集部がこんなにキレイになってるなんて初めてだなあ。まるで夜逃げ、いや引っ越しでもしたよーだ。だって、引っ越ししたんだもんね。このページのこの部分は引っ越して最初に書いた原稿なのです。

でもね、落ち着かないのよ、まだ。静かだし、話し声はよく通るし、耳をすませば隅のほうからカツーンと桶の音……がしたら、そこは銭湯だから急いで出てさっさと編集部へ行かなくては。でも、ロンドン小林の場合は、おフロに入ってからでいいからね。頼むよ、ほんとに。今後は徹夜を控えて、清潔に！

今回のこの引っ越しにまつわるあんな話、こんな話は来月号でゆっくりしたいと思ってます。

ゴールデンウイークも終わり、編集部の中でも、5月病にかかっている人がちらりほらり出てくるのではないでしょうか。しかし、たとえ5月病にかかったとしてもがんばってMマガを出してください。でも、そんなヤワな奴、ひとりもいなかったりして……(敬称略)。

(神奈川県　山崎　一男)

♨結構みんなヤワですよ。え、違う？　そりゃ、あんただけだって？　そ、そーかなー。私はヤワっていうよりただのワガママですよ。そんな病気なら毎月かかってますから。4月には4月病、5月には5月病、6月には6月病ですもんねー。

しかし、この季節は24時間態勢で睡魔が襲ってくるからなあ。すごいよ、もう。原稿書いてても食事してても、とにかく何をやっていても気がゆるんだ瞬間、くーっとねちゃいそうになるし。油断できませんねー。え、それもあんただけだって？　いえいえ、私のいとこが子供のころ、パンにかみついたと同時に寝てましたからね。あら、ずいぶん脂性なのねー、と思ったら顔中バターでしたから。あら、ずいぶん血だらけなのねー、と思ったときはケチャップでした。ん、ケチャップをパンにぬるやつっているのかな？　マヨネーズならよくぬってたけどねえ。

豆腐にマヨネーズは勘弁の編集者

原稿に書く内容がないようなんて言わせないよう。

(千葉県　姜維伯約)

♨はっはっは。ちゃんとあるよう。とゆーわけで、さる4月20日にMマガの編集スタッフで行なわれた、「ラメン田川＆鈴木ぎじん送別会ならびに福田知恵子＆戸塚ぎーち(オレか)歓迎会」という名目の飲み会について語ろう。

誌面では常にマジメな我々も、いざ酒の席になるとついハメをはずしちゃうんだよね。いまの発言に異議のある方、今回だけは大目にみてくれい。そんなわけで、やたらでかい声で乾杯の音頭をとって場内をシンとさせたり、隣の席のくいしんぼうさんを利用して遠くの皿の料理にありついたり、こわい進行さん(一応、うそ)からピザを横取りしたりと、みんなふだんからは想像もつかないような行為をヘーキでしちゃうのだ。ちなみに最後のはオレがしでかしたことね。いやあ、アルコールって、こわいなあ……。

そのあと、オレをふくむ約10人の若人(年寄りもまじっていた)は2次会、3次会、4次会へとくりだしたのだが、そこでの出来事はとても誌面には書けない内容なので、秘密。それにオレもまだここで働いていたいからね。くわばらくわばらオリエンタルのクワーバラーなんちゃって。

渋谷洋一似の編集者

編集部の中で、だれかを「ギャフン」と言わせた人はいますか？　僕はその言葉が人間の口から出る言葉だとは、思わないのですが……。ちなみにマルチーズ(犬)はよく「ギャフン」って言います。(兵庫県　上西　隆仁)

♨ああ、もう言いっぱなしよー。なーに言っても「ギャフン」だものね。なんでこんなに、ってくらい言ってるわよ。原稿書いてても、お茶飲んでても、そのへん歩いてても、鼻かんでても、会議してても、靴の穴をテープでふさいだりしてても、とーにかく「ギャフン」となってしまうのだ。

マルチーズだあ？　キャンキャンいってばかりだと思ってたら、「ギャフン」とも言いますだあ？　許さないね。こりゃー、許しておけんね。犬のくせして「ギャフン」と言うなんざ……なんて付き合いのいいヤツなんだ。やっぱり犬はマルチーズだね。ダイアナ・ロスにそっくりのチワワにはできない芸当だろう。昔っからマルチーズはそのくらいやるだろうって、うーん、そんな気はしてたんだがね。そーか、ついにやったか。そりゃあ、めでたいということで終わりだな。

チワワと相性の悪い編集者

●うちのアパートの前にずーっと立っているおまわりさんは、じつは偉い人の警備をしてるんだそーだ。それって、あたし？

引っ越してもあて先はこちら!

今月のパンパカ大将は、あわただしい空気の中で書きあげられました。というのも、原稿を書き終えた人、あきらめた人(あきらめちゃいかんな)が、あたふたと荷造りをしてるからなのです。そう、Mマガ編集部は引っ越しをするのであります！　新しいビルの中でも、私はおたよりを待っていまーす。ホントに。もう冗談は言いません。

<あて先>
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSX マガジン編集部
カンカパ パカンパの係

●おなかすいたよー、帰りたいよー。ちっ、あんたたち薄情だなー、おぼえてろよ。

人生相談指南役
もりもり博士

全国の少年少女の悩みに答えるコーナーだ!

MSX人生相談

夏は暑い。まったくいやになるくらい暑いな。私は暑いのが苦手なんだ。だから、夏のあいだは冷房の効いたオフィスに閉じこもるようにしておるのだよ。

カオスエンジェルズ

じつに初歩的な質問で恐縮なのですが、塔の1階にあるはずのソニックの魔法が、どこを探しても見つからないのです。1階のフロアは、すみずみまで歩きまわったつもりだったのですが……。もりもり博士、どーか、教えてください。よろしくお願いいたします。

愛知県　伊藤剛

キミは自分でマップを描かないタイプの人なのかな？　確かにマッピングっていうのは、ちょっと面倒臭いけれど、自分でちゃんとマップを描いて、落ちているアイテムの場所なんかを細目に書き込んでいくと、どこを歩いたかも一目瞭然だし、かえって早く解けたりするもんなんだ。ぜひ、マッピングをすることを勧めるよ。とくにこのゲームなんかは、マッピングをしないとクリアーできない部分があったりするからね。まあ、それはいいとして、ソニックの魔法の書かれている場所を座標でいうと、壁も含めて、上から6、右から6の地点だ。道順で説明すると、入り口から進んで初めのT字路で右折、突き当たりで左折してひとつ先にある扉に入る。そこを真っ直ぐ進んで、突き当たりの左側にある扉に入り、あとは道なりに進めばオーケーだ。

イース

神殿、廃坑と進んで、やっと廃坑のボスのところまで行ったのですがどうしても倒せません。現在の装備はターワル、シルバーアーマー、シルバーシールドで、レベルは最高、所持金も最高です。剣が貧弱なので勝てないんだと思うんです。どこかにシルバーソードがあると思うのですが……。シルバーソードのある場所、それから、そのあとのアドバイスがあれば、ぜひ教えてください。

山口県　藤村孝弘

もうレベルを最高まで上げてしまったのかい。じゃあ、シルバーソードさえ見つければ、あとは楽に進めていくことができるだろうね。

さて、肝心のシルバーソードのある場所を教える前に、ひとつ重要な質問をしよう。キミは廃坑の中で、ロダの種というアイテムを見つけたかな？　これを見つけたら、とりあえず外に出よう。間違っても食べたりしてはだめだよ。さて、この廃坑の南には巨大な樹が2本生えている。じつはこれがロダの樹なんだ。もう、だいたいわかっただろう？　その樹の前で種を使うと、ロダの樹と会話ができるようになるんだ。こうして、2本の樹と話をすれば、シルバーソードはキミのものだ。さて、今後のアドバイスがほしいって追記してあるので少しだけヒントを与えておこう。このあとでブルーネックレスというアイテムが手に入る。これには邪悪な力を退け、呪いを解く効果がある。よーく覚えておいてくれたまえ。

悩み疲れたらはがきちょーだい

このコーナーでは皆様からの質問をお待ちしております。RPGやアドベンチャーゲームの謎の解き方から、シューティングゲームのボスキャラの倒し方まで、わからないことなら何でもけっこうです。電脳心理学博士、ペーター・F・もりもり博士が、親切丁寧にお答えします。

シャロム

ヘレシ地方の4つの岩の動かし方がわかりません。もう1年も悩んでいるんです。教えてください、お願いします。もちろん、「左、上、下、右」という順番で動かすことは聞きました。

神奈川県　内藤涼子

ここは、4つの岩を動かす順番と、動かす方向が完全に正解と一致しないとだめなんだよね。さて、動かす順番の組み合わせは4×3×2で、24通りある。動かす方向の組み合わせのほうは4の4乗で、256通りあるわけだ。つまり、考えられる組み合わせの数は24×256、6144通りにもなってしまう。とてもじゃないけど、試行錯誤でひとつひとつやっていく気にならない数だ。当然だが、この数を少しでも減らすためにヒントが用意されている。キミも知っているように〝左、上、下、右〟ってやつね。さて、残る問題はこのヒントが動かす岩の順番なのか、方向の順番なのかということだけだ。もったいつけてもしょうがないか。答えを言ってしまうと、これは方向を示したものなんだ。というわけで、数はぐーんと減って、最大でも24回挑戦すれば道は開けるわけだよ。完全な答えを教えてあげるのは簡単なんだけどね、1年間も苦労したんだ、もうちょっとだけ苦労して突破してくれたまえ。

イースII

サルモン神殿の女神の王宮で、黒い真珠を取ってこいと言われたのですが、どこにあるのかわかりません。地下水路を歩いていると、なにか不思議な扉があるんですが、ここにも行くことができません。黒い真珠はどこにあるんですか？　もし、その扉の中にあるのなら、そこに入る方法も教えてください。

京都府　中川隆司

さて、この黒い真珠というアイテムはこれまでにいちど登場しているんだけど覚えているかな？　そう、バーンドブレスでタルフという少年を助けるために使ったアイテムだよね。あのとき渡したままだったわけだから、それを持っているのはタルフということになる。彼は今、神殿の入り口にある、ラミアの村を訪れているはずだ。さっそく会いに戻ってみよう。ところがタルフは真珠を持っていなかった。どこかで落としたらしい。そして、それを拾ったのは、どうやらあの〝ローブをまとった男〟のようだ。と、いうふうにとんとんと話が進んでいくはずだ。だから、黒い真珠がある場所は、ずばり北の会議室！　ということになる。ところで、もうひとつの質問である不思議な扉は、とりあえず今は関係ない。このあとの展開で、金のペンダントを貰うんだけど、それがないと絶対に入ることはできないからね。

愛のイラストコーナー!!

ゲームに関するイラストを募集中です。サイズは自由、モノクロで描いてください。採用させていただいた方には、図書券3000円分を差し上げています。

●神奈川県　結城由紀

⬆すけベソフトのイラストはこれが初めて。もりけんのページあてに来たのかも知れないけど、ま、いいや。

●岩手県　くりか

⬇うーん、かわいいなぁ。なんか、リボンの騎士みたいだよね。ちょっと古い？　つづりを間違えているのが玉にキズかな。

●広島県　森山正樹

⬅ロードス島戦記のヒロイン、ディードリット。腕に乗せているのは風の精霊、シルフかな？

●京都府　岩崎プル

⬅ひとつの冒険のたびに、新しい女を作ってしまう男、アドル。人は言う、彼は好色一代冒険家だと……。

あて先

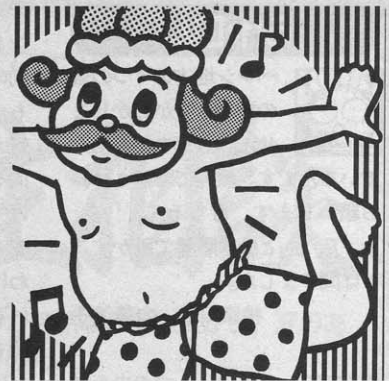
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
月刊MSX画報　人生相談係

●編集部が引っ越ししてフロアーが広くなったのはいいんだけど、モニターが2台もあると、机の上が狭くてどうしようもない。

●イラストの質がだんだん良くなってきました。じつにけっこう。

●先日、車のカギが落ちていたので交番に届けたら、おまわりさんはイヤそうでした。いいことをしたのに、なぜ?(小渋谷洋一・愛の奴隷)

|M|S|X|ゲ|ー|ム|指|南|

技ありー本

今回から担当が変わりました。前担当者のあの人がああなったので、こうなったのです。なんのことやらわからん人は、頭を抱えてうなってください。どうです、スッキリしたでしょ……なわけないか。基本的には変わらないので、安心して技を磨いてください。

ロードス島戦記

多いほうが安心!?

本格派ロールプレイングゲームの「ロードス島戦記」、もうプレーしたかな? いきなりやるのも悪くないけど、原作を知ってたほうが1.5倍楽しめるよーん。なぜいつものようなハデな数字じゃないかというと、それはその、つまりいろんな事情があるのよ、うん。

さー、このネタはすごいぞお(強引)。なーんとなんと、呪われていない武器のなかで1、2を争う優れもの〝ライトブリンガーソード〟がいくつも入手できちまうんだぜえ。なんかこう、ウハウハな感じ。

具体的なやり方を説明しよう。

①マーファ神を信仰するプリースト(スペルレベル5以上)がパーティーにいること。

②ミスティの町の地下でドラキュラ伯爵を倒していないこと。

これらの条件を満たしていれば、もうキミは大人。ミスティの町でおめあてのブツを手に入れたら(場所はわかるよね)、〝ガイデッドテレポーテーション〟の魔法。この繰り返しでいくらでもアンタのふところに入るって寸法。そちもワルよのう。

情報提供:

広島県 谷口和博

☗オイラもライナントカソードってやつを装備したいぜ。

野球道

好きこそものの上手なれ

☗ひとつのゲームを徹底的にやりこむのは良いことだ。ユーザのアツい思いがゲームの明日を切り開く。なんてね。

今年のプロ野球、とくにセ・リーグは波乱のスタートをきった。相次ぐ審判のミスジャッジ、中日と広島の予想外の不調、それになんといっても、須藤新監督率いる横浜大洋ホエールズの健闘が最大の珍事(?)だ。ちなみに私は関根潤三監督時代からのファンです。過去の助っ人外人、ジェリー・ホワイトやダグラス・E・ローマンは、いま何をしているのかなあ、とプロ野球の話題に花が咲き乱れたところで本題の「野球道」にはいろう。スムーズなはなし運びだね。どこが。

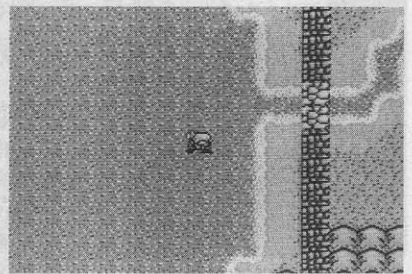
〝野球道のあれこれ〟と銘打たれた資料が、レポート用紙3枚にわたって送られてきた。プレー上のアドバイスや試合中のちょっとした作戦が丁寧に書かれている。その中のひとつに〝進塁打のススメ〟なるものがある。バントや犠牲フライよりもピッチャー前のゴロやピッチャーオーバーのあたりのほうが確実、といったヤツだ。手紙全体から「野球道」に対する思い入れがヒシヒシと伝わってきたよ。

情報提供:神奈川県 萬濃宏明

ロードス島戦記

テストプレーな気分だぜ

ビープ音が鳴ってから、シフトキーを押してゲームを立ちあげる。そしてふつーに始める。問題はここからだ。おもむろに[CAP]キーをロックしてみると、帰らずの森だろーが川だろーがダンジョンの壁だろーが、どこでもおかまいなしに通れちゃう。さらに[かな]キーをロックしてみよう。すると、敵に遭遇したときに見なれぬコマンドメニューがあらわれるのだ。具体的にいえば戦闘の結果が選べるってワケ。これでアナタもテストプレーヤーさん。

情報提供:

東京都 根岸則一

☗水上を歩くおやじ。迷宮の壁も通り抜けできます。

●大徹が引退するとき、断髪式でモミアゲが削ぎ落とされるってほんと? オレは大反対。

●想像もつかないほど遠い過去から変わらずにあり続けるインド。会社を休んででも行ってみたいですね。有給のインド。なーんちゃっておじさん。

レナム
いないいないバァけもの

アドベンチャーゲームとロールプレイングゲームの性質を兼ね備えたよくばりな『レナム』は、ぼくはカレーわたしハンバーグ、さあたいへんのアナタもまあんぞくなカンジのゲームです。

このゲーム、町から町へ移動するときは決まったルートを自動的に進んでくれるわけだが、敵との遭遇がけっこう頻繁にあるんだよね。あれってちょっと、イライラもの。これに耐えられない短気なキミは移動画面表示中にL、O、U、Mのキーを同時に押してみよう。するとステキなことに、敵がでてこなくなるんだ。うわーい。でも、戦わなければ強くはなれないぞ。

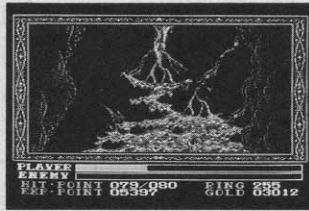
情報提供：京都府　足立　准

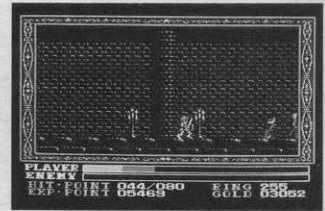
⬆これでムダな戦闘が避けられるってわけだ。コボルド一家もまずはひと安心。

効果
ワンダラーズ フロム イース
世の中段取りってもんが

なんともマヌケな現象だ。イルバーンズ遺跡にて……

①チェスターに見つかって、ガケから突き落とされる。
②スクロールが止まり、アドルの体が画面ワクにかかったときにアイテムウインドーをだす。タイミングがシビアだぞ。
③ゲーム画面にもどすと、アドルの姿は見えなくてもちゃんといる。左右どちらかに移動。
④画面が切り替わったら左に進もう。階段があるのでのぼったら右へ突き進む。

……このあとは自分で確かめよう。

情報提供：愛媛県　竹田智幸

⬆このタイミングでI（アイテム）キーを押すのだ。スピコン機能があればラクちんこ。

⬆あれ、ひょっとしてわたし（アドル）、マズイ場面に来ちゃったのでは？　マヌー。

ルーンマスターⅡ
グリコのオマケより豪華

世にも不思議なすごろくロールプレイングゲーム『ルーンマスターⅡ』は、なんとおまけの宝庫だったのだ！　私のような貧乏人ユーザーにとってはうれしい限り。ありがとう、コンパイルさん。

タイトル画面で〝OMAKE〟と入力すると、かなりハードなシューティングゲームができてしまうのだ。同じくタイトル画面で、F1、F2キーを同時に押すとミュージックモードに早変わり。まだなんかありそうな気がしてくるなあ。

情報提供：愛知県　長山巧

⬆これがそのおまけシューティングゲーム。ナカジマくんの大群が気持ち悪い。

三國志
オーイしっかりしてくれ

この技の発見は棚からボタモチというか……探して見つけたヤツじゃないだろうなあ。

Bディスクをドライブに入れて立ち上げると中華風のオベベを着た女性のグラフィックがでるわけなんだけど……森クンて、ドジね。

情報提供：大阪府　森　真一

⬆ヒュウ、なまめかしいガールだぜ。オチャでもしない？　ゲッ、烏龍茶。

キミも有段者をめざせ！

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているのさ。誌面に採用された人には全員、1000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本（5点）、技あり（3点）、有効（2点）、効果（1点）、教育的指導（－1点）のランクに分けられ、それぞれの点数が加算されていく。合計が5点になれば有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントするよ。ゲームを題材にした漫画なんてのも歓迎だ。あらゆる手段でゲームを究めよう。

はがきの書き方

サークの隠しメニュー

メーンメニューを出して"装備"と"ロード"の間の空白にカーソルをあわせる。そしてジョイスティック(キーボードは不可)のトリガーBを押しながら、上上下下右左右左トリガーAを押す。すると隠しメニューがでるのだ!!

★SDスナッチャーがほしいー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山一郎　TEL 03-796-1919

107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

●夏目漱石のお墓へお参りに行きました。ぼくは背が高くなるようにお願いしてきました。

●もうすっかり夏ですね。窓の外でうぐいすが鳴いているけれど、やっぱり季節は夏なんでしょうね。

MAP & DATA LIBRARY

BURAI上巻 モンスターDATA

今月は『BURAI上巻』のザコモンスターのパラメーターを紹介する。これを見ながらやれば、ゲームがよりおもしろくなるぞ。

第1部に登場するモンスター

名前	体力	攻撃力	能力値	す速さ	器用さ	忍耐力	特殊能力(能力番号/使用率)				逃亡率	防御タイプ	得られる知名度	得られるアイテム	得られるお金
							1	2	3	4					
一反木綿	16	370	430	180	90	800	9/20				0	0	6	アスロン20	10
岩魔人	250	600	900	50	50	8000	16/25				0	5	18		0
大ガマ	79	720	50	340	200	4200	3/10				0	0	12		0
餓鬼	25	800	0	80	280	10					70	0	25	アスロンゼロ	50
カクタス・ニードル	30	220	0	80	160	14000					0	0	5		0
カビ男	35	590	600	2600	200	4000	3/5	12/5	16/5		0	0	15	アスロン20	20
看守	34	260	0	120	60	37000					0	0	10	アスロン50	0
騎馬兵	26	210	200	140	50	1600					0	0	10	アスロン50	0
巨大アリ	15	840	0	200	190	540					0	0	15		0
キラー・ホーネット	12	120	0	680	140	30					0	0	5	アスロン20	0
くびり草	11	150	0	120	120	310					0	0	3		0
グラニット	140	160	13000	18	30	4800					0	0	10	ポイズンゼロ	20
コケ男	16	270	20	140	80	30	5/5				0	0	5	アスロン20	10
ゴブリン	21	330	120	100	170	7500					15	0	8	アスロン20	20
山海鳥	41	720	200	480	200	50					10	0	20	ポイズンゼロ	0
ジャイアント・スネーク	15	100	50	300	50	1200					30	0	10		0
上級看守	67	450	0	120	100	28000					0	0	20	アスロン50	0
上級兵士	114	1110	600	120	140	10000					0	0	20	アスロン50	20
砂虫	36	650	0	40	60	50					40	0	12		0
占領兵	—	450	0	120	100	500					0	0	20	アスロン50	30
鉄騎兵	52	390	180	140	60	11000					0	0	12	アスロン50	20
デッド・マスク	20	170	0	120	70	40					0	0	5		20
特攻兵	26	1500	0	100	220	10					0	0	28	アスロン50	10
屯田部隊	—	200	0	60	150	300					0	0	20	アスロン50	40
ビドー軍	—	900	0	160	100	60000					0	0	20		10
一つ目小僧	120	600	450	340	100	6000	1/5				0	0	10	アスロン50	20
兵士	35	400	0	100	180	100					0	0	10	アスロン20	20
辺境警備隊	—	220	0	100	100	300					0	0	20	アスロン50	40
歩兵	—	900	0	160	100	100					0	0	25	アスロン50	30
傭兵	59	860	0	140	280	14500					0	0	23	アスロン50	10

●BURAIの歌。たん、たん、たぬきの……。やっぱ、やめた。

●ある人には死ぬほど役に立つけれど、またある人には折り込みチラシほどの価値もない両刃の剣、それがこのコーナーです。

第2部に登場するモンスター

名前	体力	攻撃力	能力値	す速さ	器用さ	忍耐力	特殊能力(能力番号/使用率)				逃亡率	防御タイプ	得られる知名度	得られるアイテム	得られるお金
							1	2	3	4					
アース・エレメンタル	600	2000	5000	10000	7000	9000					0	0	80		0
アース・エレメンタル	1000	6000	7000	30000	14000	18000	16/30				0	4	100		0
足軽隊	—	2000	2200	1400	720	14000					0	0	40	アスロン50	200
ウォーター・エレメンタル	500	1000	3600	7000	7000	40000					0	2	100		0
エア・エレメンタル	300	800	3000	8000	12000	30000					0	5	100		0
煙魔	5	10	1200	1000	1000	65536	8/5	9/45	13/20		5	1	25	アスロンズ	0
オーク	200	1800	50	230	420	12000					0	0	46	天女の羽衣	90
大毒蛾	2000	3800	500	820	1200	36000	3/30				0	5	32	ロストストレス	0
大なめくじ	1400	1200	30000	520	620	40000					0	2	50	バスクラッシュ	170
大ムカデ	1200	6500	7000	8000	2600	2400	3/20				0	0	45		0
大ムカデ	1600	8500	7000	12800	2600	2400	3/60				0	0	68	アスロンビッグ	0
オクトパス	2000	8000	2000	30000	1200	32000	6/10	9/20			0	2	100	ポセイドン・シールド	50
鬼火	20	20	4700	420	360	65536	4/5	7/90			0	1	38		0
火炎天狗隊	1000	4800	3200	13000	2800	23000	7/50				0	0	80	正宗	230
風の軍隊	1200	3000	12000	48000	37000	41000					0	3	80	サイコリング	250
風の軍隊	2600	5000	10000	50000	39000	36000	14/40				0	3	100	サイコリング	280

敵モンスターの特殊能力

番号	特殊攻撃	効果
1	怪しく光る目	パーティー全員にマヒ攻撃
2	電撃を放つ	ひとりにダメージ
3	毒の息	ひとりが毒を受ける
4	気味悪い叫び声	ひとりがマヒする
5	甘い息	パーティー全員の攻撃力が低下
6	ドロドロの液体	パーティー全員のす速さが低下
7	火の玉	ひとりにダメージ
8	黄色いガス	パーティー全員の特殊能力を封じる
9	からみつく	ひとりの能力値を奪い取る
10	体力回復	使用したモンスターの体力が回復
11	仲間全員の体力回復	モンスター全員の体力が回復
12	光の輪	ひとりにダメージ
13	青白い光線	パーティー全員にダメージ
14	イナズマ	パーティー全員にダメージ
15	仲間を呼ぶ	使用したモンスターと同種類の仲間を呼ぶ
16	大岩を投げる	ひとりにダメージ

敵モンスターに対する特殊攻撃修正値

敵の防御タイプ	味方の特殊攻撃タイプ				
	殴打(ハ、ゴ)	水術(左)	針術(リ)	念術(ア、マ、ク)	剣術(ロ)
0	100	100	100	100	100
1	0	100	100	100	100
2	80	0	70	60	80
3	50	100	0	100	20
4	100	10	30	0	80
5	0	70	20	100	0

上の表はちょっとわかりにくいので例を挙げて説明しよう。第2部に般若というモンスターが登場する。こいつの防御タイプは4番になっているよね。で、上の表の4番のところを横に見ていくと念術のところが0になっている。これは、こいつにはザザーンや蚕苦利の念などはまったく効かないということだ。また、左京の水術が1割、リリアンの針術も3割程度しか効かないこともわかるよね。

●教訓。牛どんはうまいが、毎日食べるといやになる。

●最近、アイドルに疎くなってしまった。俺ももう歳かなぁ。(担当者・元アイドルの追っかけ)

名　　前	体力	攻撃力	能力値	す速さ	器用さ	忍耐力	特殊能力(能力番号/使用率)				逃亡率	防御タイプ	得られる知名度	得られるアイテム	得られるお金
							1	2	3	4					
甲ちゅう隊	–	1200	6500	2200	2120	28000					0	0	50	アスロン50	260
ガニレオ	50	2000	100	520	1300	500	4/5	16/10			0	0	30	ラッキーリング	30
ガレキング	400	2800	120	820	8000	42000					0	0	42	アキレスリング	130
騎馬隊	–	8900	3300	2000	1000	16000					0	0	50	アスロン50	280
キメラ	3400	20000	3000	17000	20000	28000	3/10	5/10	8/10	12/10	0	0	120	ホーク・シールド	340
吸血コウモリ	430	900	9000	500	2300	25000	3/10	4/40			0	0	50	ガードベル	90
グレル	520	820	1000	1200	420	3000	6/10	9/30			0	0	30	ヒットグーン	0
黒獅子	400	6800	2500	2200	5400	8000	14/30				0	0	50	サンエメラルド	170
ゴースト	50	300	400	500	300	3000					5	0	40	アスロン20	0
ゴーレム	3500	22000	30000	1200	1200	50000					0	0	70	パワーリング	400
ザリーガ	1100	2600	300	600	890	38000					0	2	38	コケマ・ロッド	150
サンドワーム	3000	1560	0	400	280	5000					0	3	100		0
シゴーマ	50	50	1500	5000	5000	42000	4/5	12/20	13/10		0	0	35	パテントリング	60
ジェリー・アイ	200	300	2000	9000	3000	1300	1/10	13/20			0	0	30	ビッグルビー	100
ジャイアント・アイ	320	600	4000	9000	3000	1300	1/20	13/20	15/5		0	0	40	ビッグルビー	140
重装騎馬隊	380	2500	0	920	530	50000					0	0	65	紅孔雀鎧	90
重装歩兵隊	–	11000	8000	230	420	36000					0	0	60	アスロン50	300
植人隊	820	520	500	500	210	12000	4/5	10/10			0	0	45	ハード・ウェザー	90
死霊	580	1200	5200	12000	3800	58000	8/10	13/20			1	3	65	ボンバーキル	0
新鋭部隊	500	9000	3000	820	8200	35000	7/20	16/10			0	4	70	ブラッド・アーマー	90
新鋭部隊	2000	28000	12000	5000	12000	40000	7/10	10/20			0	0	155	パワーリング	220
スーパー・グラニット	800	620	50000	800	1200	12000	6/10	16/10			0	0	38	ハートリング	90
スカルマン	500	2500	3000	600	820	10000	5/30				0	0	45	ライト・メイル	90
スケルトン	300	1800	800	600	820	10000					0	0	35	メタル・ベスト	0
スケルトン・ナイト	600	18000	1000	18000	620	20000	15/10				0	2	48	チャージ・メイル	280
スピリット	200	900	3000	9800	3200	55000					1	3	50	アスロン50	0
スフィンクス	5000	6500	36000	38000	9000	48000	1/10	5/10	12/10	13/10	0	0	180	ブレイングーン	680
ゾメーバー	1600	900	800	310	620	3000	6/5				0	0	40	パワーグーン	50
ダーク・タートル	45	1300	0	200	150	50000					0	0	10	パテントグーン	40
ダイダラボッチ体	2000	2000	2000	820	920	30000	4/30				0	0	50		0

お手軽な体力増強法!!

簡単に体力と忍耐力を上げる方法を紹介しよう。わざと敵にやられ、戦闘から離脱したら、アスロン20を1個だけ使って体力を回復するのだ。この状態で敵とオートで戦うと、キャラクターはひたすら防御をし続けることになる。しばらくすると再び逃げ出すが、防御していると体力と忍耐力の経験値が増えるのだ。脱出したとき、体力のレベルが上がらなかったら、アスロン20を使って、再び同じことを繰り返せばいい。

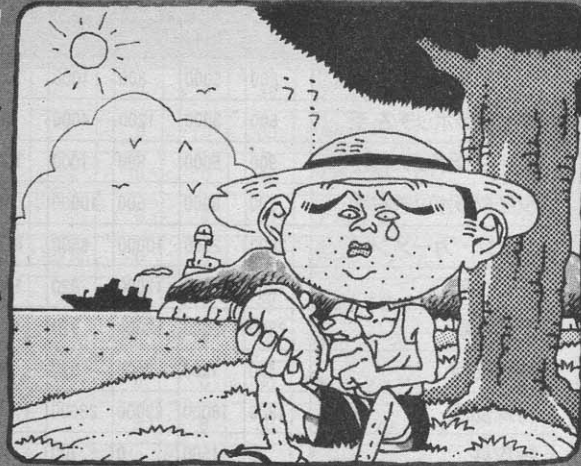
●イラストレーターさんへ。頼むから国分寺から原付きで来るのはやめてください。

名　　前	体力	攻撃力	能力値	す速さ	器用さ	忍耐力	特殊能力（能力番号/使用率）				逃亡率	防御タイプ	得られる知名度	得られるアイテム	得られるお金
							1	2	3	4					
ダイダラボッチ左足	800	5000	800	1000	7000	20000					0	0	20		0
ダイダラボッチ左手	600	3000	1200	4000	560	20000					0	0	20		0
ダイダラボッチ右足	900	5000	800	1000	7000	20000					0	0	20		0
ダイダラボッチ右手	700	8000	500	10000	820	20000					0	0	20		0
ツタン・カーメン	2000	2500	10000	8600	8600	12000	2/20	4/50			0	0	80	ヒットリング	300
土ぐも衆	1200	9800	12000	920	1500	32000					2	2	80	アンドロメダ	150
土ぐも衆	2300	12000	12000	920	1500	32000	3/40	6/20			0	0	100	サラマンダー	260
特殊部隊	420	1600	9000	320	600	8000	2/30	8/10	11/10		0	3	60	ファイバー・アーマー	90
特殊部隊	1800	18000	29000	28000	17000	32000	7/20	8/20	11/10	14/40	0	0	155	ブレインリング	220
特攻兵	26	1500	0	100	220	10					0	0	28	アスロン50	10
特攻兵	2600	15000	20000	3200	2800	32000	7/40				0	0	155		220
ナメゴン	1600	1800	30000	1200	1600	42000	8/10				1	2	70	ゼムクラッシュ	110
ニッパー・グラス	600	2000	12000	300	400	5200					1	2	20	ハートグーン	0
猫又	120	2500	2500	860	420	2300	1/5	4/5	11/20	13/10	50	0	18	ラストストーン	370
バーンズ・ドッグ	500	9000	400	420	320	6000					0	0	45	メルサファイア	0
バルバラ水魔軍	1100	4500	3200	4800	6700	22000	3/10	6/10			0	2	80	ポールアックス	200
半魚人	460	3800	2800	800	620	11000	6/10				0	2	60	ハリケン・ソード	160
般若	720	2600	1200	420	580	38000	4/20				0	4	30	ラッキーグーン	20
バンパイア	2800	5600	22000	32000	27000	48000	1/10	4/20	13/20		0	0	130	陣虎盾	420
ヒドラ	1200	2800	5000	30000	7000	5000	5/10	7/10	14/20		0	0	100	アキレスグーン	220
百目	1200	300	6000	600	920	28000	13/100				0	0	58	ブレイングーン	200
百目獣	2200	6000	9000	8800	6700	30000	13/50	14/50			0	2	72	ブレインリング	260
ファイアー・エレメンタル	400	900	3200	6000	18000	20000					0	3	100		0
ファイアー・エレメンタル	800	2800	12000	12000	26000	20000	7/30				0	3	100		0
フライング・フィッシュ	120	2600	600	620	580	1200					0	0	25	アスロンピアー	0
ブラック・スネーク	800	200	10000	3000	2500	12000	9/30				0	0	35	サイコグーン	50
ブロッキング	1600	16000	9000	3600	8600	49000	15/5	16/20			0	0	78	アスロンキング	260
ヘアー・ボール	120	400	2000	300	320	5000					0	0	20		0
ポイズン・ウォーム	800	1800	1200	200	530	2300	3/80	15/10			0	0	33		30
マンモス	3200	8000	1200	3200	15000	34000					0	3	80	サイコ・ソード	120
ミイラ	2000	6000	2000	1200	8000	2000					0	0	62	パテントリング	200
メタル・スコーピオン	1200	2000	8000	500	300	32000	3/10				0	3	20	ノンストレス	0
メデューサ	1100	7000	30000	1200	500	12000	1/40	13/20			0	4	120	ブラックローズ・ウィップ	300
山姥	1200	9000	5000	5000	18000	27000	4/30	5/10			0	0	90	ベアーダイヤ	320
槍兵隊	—	6800	2400	6200	2300	20000					0	0	60	アスロン50	230
ローパー	200	1600	300	400	310	1500					0	0	28		40
ろくろ首	1000	3200	2500	2800	670	16800	9/50				0	0	38	アスロン80	90
ワンダー	200	2800	2000	2000	340	5000					0	0	32	ハートグーン	30

●今、体感バイクレーシングゲームＷＧＰに燃えている。あれって、１ゲーム終わるとへとへとに疲労しちゃうのが、難点だよな。

●荻窪の駅においしいイタリア料理の店があるんですけど今度食べに行きませんか？

おもしろネットワーク NETWORK

パソコン通信を楽しむうえで、一番ネックとなるのは通信料金の問題。ネットワーカーなら誰でも通信料金には頭を悩ましているはずだ。そこで、今回は、いかに通信料金を安くするか具体的な倹約法を考えてみよう。

通信料金を節約しよう!

パソコン通信と通信料金、これは切っても切れない深い関係がある。普通の電話回線でネットワークに接続する場合には、みんなが普通に相手と話をしているときにかかる電話料金と同じに通信料金がかかることになる。これはネットワークと自宅の距離が離れていればいるほど支払う料金は高くなっていくので、通信に夢中になって長い時間ネットワークに接続していてあとで電話料金の請求書を見てビックリ！　こんなにお金がかかるんじゃとてもパソコン通信なんてできやしないとあっさりアクセスをやめてしまうなんてことになってしまう。

また、そうなってしまうんじゃないかと思って怖くてパソコン通信には挑戦できないと思っている人もいるんじゃないかな。

そこで、その通信料金を少しでも安く上げるために電話とはべつのデータ通信網というものがあるのだ。

今の電話回線というのはあくまで人間が声で会話をするために作られているもので、パソコン通信をするようにはできていないと言っても言いすぎじゃない。

とくに東京にホストコンピューターが置かれているネットワークに大阪や札幌といった遠距離になると声で話をするのと違ってどうやっても10分や20分の接続時間で済むわけがなく通信料金はすごい金額になってしまう。これはやはり電話回線はパソコン通信をするようにはできていないということの代表的な例なんじゃないだろうか。

いくら夜間割引や深夜割引をやってくれてもはっきりいって焼け石に水とだ思う。

通信料金をすこしでも安くするためには、つぎのような方法が考えられる。

①NCCの回線を利用する
②ネットワーク側が設置しているアクセスポイントに接続する
③データ通信網を利用する

1番目のNCCの回線というのはテレビのCMでもおなじみの0088、0070、0077などの番号を電話番号の前にダイヤルしてやることでNTTの回線よりも安い料金で通話ができるサービスだ。しかしこれはあくまで電話回線で声で話をするためのものなのであまり大きな効果は期待できないだろう。

2番目のネットワーク側が設置しているアクセスポイントというのは大手の有料ネットワークがユーザーの負担軽減のために地方に設置しているもので、ユーザーはアクセスポイントの中で一番近い、つまり電話料金が一番安くなる場所を選んで接続してやればいいわけなんだ。

これはアクセスポイントが自宅の近くにあれば電話料金はグンと安くなることはまちがいない。しかしこれは必ずしも自宅の近くにあるとは限らないし同時に接続できる回線数が少なくてなかなか接続できないことが多い。

そして3番目に紹介したデータ通信網というのは普通の電話回線網とはまったく別物で、パソコン通信を含むデータ通信専用の通信網なのだ。

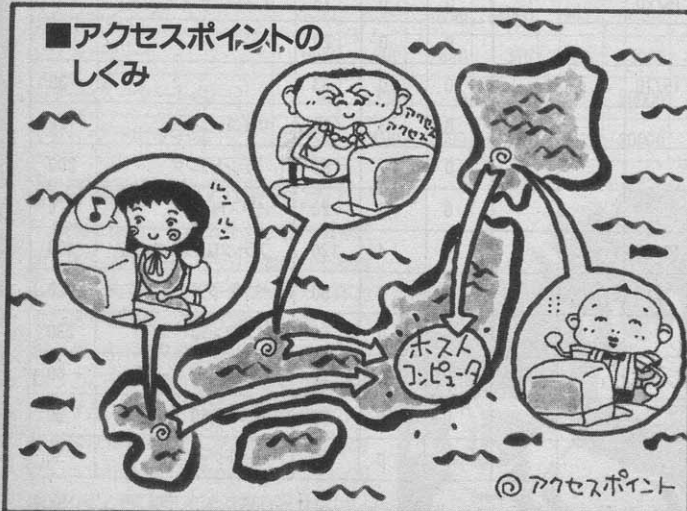
データ通信網ならではのサービスもいろいろそろっているし、なんといっても通信料金を安くするためにもつごうのよいものになっている。

ここではNTTがサービスを行なっているDDX-TPと民間会社が行なっているTri-Pというふたつのデータ通信網についていろいろ紹介してみよう。

●DDX-TP

NTTがサービスを行なっているデータ通信網で、ほぼ全国どこからでも利用することができる。

接続できる通信速度は300bpsと1200bpsのどちらかを申し込みのときに選ぶ形になっている。接続料金が通信速度によって多少違う。

利用者が支払う通信料金は接

続時間に応じた接続料金と送受信した通信文の量に応じた使用料金を支払うようになっている。

DDX-TPの場合端末やホストコンピューターから送られてくる通信文はデータ通信網の中で一定の長さに区切られたパケットと呼ばれる単位で取り扱われている。

そのパケットひとつ当たり何円という料金がかかる仕組みになっているんだ。こんなふうに説明をしてしまうとむずかしく感じてしまうかもしれないけれども、電話回線を使ってホストコンピューターと通信するという意味ではなにも変わったところはないから安心してほしい。

ちょっと考えてみると接続料金と使用料金のふたつを払うなんて高くついちゃうんじゃないかと思うかもしれないが、実際はそうじゃないんだ。自宅からネットワークがある場所までの距離がある程度以上であれば確実にトータルの通信料金は安くなるようになっているんだ。

DDX-TPを利用することで通信料金が安くなる条件としてはまず自宅からネットワークまでの距離が離れていることだ。近くにアクセスポイントなどがない場合は利用したほうがいい。

自宅とネットワークがある場所との距離が40キロメートル以上離れている場合は電話回線で接続するよりも得になってくるようだ。

また利用したデータの量に応じて料金が変わってくるのでできるだけ送り受けするデータの量を減らすことで通信料金を安上がりにすることもできる。

それから、DDX-TPには契約した電話回線からしか利用できない方式とDDXパスワードといって契約さえすればどこの電話回線から利用してもちゃんと自分の回線に料金の請求が行くようになっているサービスもある。これなんかは友達の家に行ってパソコン通信の紹介をするなんて時にも相手の家に電話料金がかかったりしないから相手の迷惑になることもない。

●Tri-P

こちらは株式会社インテックという民間企業が行なっているデータ通信網だ。

全国に数十カ所アクセスポイントを持っている。利用者が支払う通信料金は自宅からアクセスポイントまでのNTTの電話料金とTri-Pに接続している時間に応じた接続料金ということになる。

このサービスの特徴としてNTTのDDX-TPには通信文の量に応じた料金がかかるのに対して接続時間に応じた料金だけでデータ通信をすることができ、通信文の量は料金には関係がない。もちろん自宅からアクセスポイントまでの電話料金はかかるわけだけれども。

また接続できる通信速度は300bps、1200bps、2400bpsの3種類のうちどれでも可能で通信速度によって使用料金が違うといったことはないんだ。

Tri-PはMNPと呼ばれるエラー訂正機能も持っている。最近発売されている2400bpsモデムは、このMNPの機能を持ったものがほとんどになってきている。MNPにはいくつかのクラスがあり、Tri-Pではクラス4までをサポートしている。

それから、Tri-Pではインフォメーションホストというネットワークも開設していてそこでオンラインサインアップでTri-PのＩＤを取ったりTri-Pについてのサポートも行なっている。

Tri-Pの難点としては、アクセスポイントの数がどうしても限られることだ。アクセスポイントが自宅に近いところにあればあるほど得なんだけれど自宅から離れたところにしかないときにはアクセスポイントまでのNTT回線の使用料金が高くついてしまい、DDX-TPに比べて割高になってしまうことがある。しかしアクセスポイントは現在も増設中なので今後もどんどん増えていくだろう。

Tri-Pを利用することで通信料金が安くなる条件としては自宅からネットワークまでの距離が離れていてTri-Pのアクセスポイントが近くにあることが条件になる。

またどういう場合に接続料金が安上がりになってくるかというのはいろいろ条件が重なっているんで判別がつきづらいんだけれども、おおよその目安として自宅からTri-Pのアクセスポイントまでの距離が30キロメートル以内の場合に安くなるようだ。

こちらはDDX-TPのようにデータの量によって料金が変わることはないので通信料金を安上がりにするためには電話回線で直接ネットワークに接続しているときと同じようにできるだけ接続時間を短くするしかない。

DDX-TPの料金

接続料金（3分当たり）	300bps/20円 1200bps/30円
通信料金 1パケット単位、括弧内は夜間割引時間(19：00〜8：00)内料金	100キロメートルまで 0.4円(0.24円) 101〜500キロメートルまで 0.5円(0.3円) 501キロメートル以上 0.6円(0.36円)

Tri-Pの料金

接続料金	アクセスポイントまでの電話料金は別途NTTに支払う
使用料金（1分当たり）	10円 ただし、月間使用料金が1000円に満たない場合は1000円

用語解説

●アクセスポイント

ホストコンピューターから離れた距離に住んでいるユーザーのために全国に設置される接続点。それぞれの地方の電話番号を持っていてユーザーはそこに接続すればホストコンピューターと通信を行なうことができる。電話料金とはべつにアクセスポイントの利用料金がかかる場合とかからない場合がネットワークによって違う。

●MNP

パソコン側で意識することなく通信中の雑音などによる文字化け(送った側と受けた側のデータの違い)を直して正しいデータを保証してくれる機能。クラスと呼ばれる機能の段階(通常クラス3〜クラス5)が存在するが上位の機器が下位の機器に自動的に合わせてくれるのでクラスの違いを意識する必要はない。

●パケット

通信文の送受信のための単位で通常1パケット内に半角文字で最大128文字が入る、これを単位として送受信を行ない料金がかかるようになっている。

●NCC

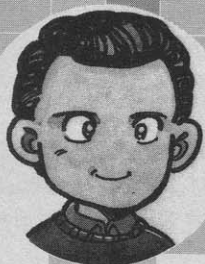
NTT以外の3つの会社が提供しているサービス。NTTの回線を使うよりも安上がりになる。利用するためにはそれぞれの会社に利用登録をする必要がある。

●オンラインサインアップ

ネットワークのIDを取るときに郵便で申込書を送ったりするのを省略してネットワークにつなげてその場で入会申込ができるというサービス。PC-VANやマスターネットでもこのサービスは行なわれている。

鹿野司の

人工知能うんちく話

第17回　自然界のフラクタル曲線

たとえば、河川の分岐、樹木の枝の生成など、あまりに複雑すぎて物理学では取り扱うことのできなかった自然界の物理現象をフラクタルというシンプルな方法で説明できるんじゃないかという考え方が出てきた。フラクタルとは、そもそもどういうものなんだろう？

フラクタルっていうと、今ではたいていの人が、一度くらいは聞いたことのある言葉じゃないかな。とくにCGなんかに興味のある人なら、まず間違いなくこの単語を知っていると思う。

たとえば、スター・トレックの劇場版で、死の惑星を生ある惑星に改造する〝ジェネシス〟という装置がでてきたことがある。このジェネシスが作動するシーンのCGには、フラクタルを応用した技術が使われていた。

このＣＧは月面のようなクレーターだらけの惑星表面に、ボボボボボボっと真紅の炎が広がっていって、その通り過ぎたあとに美しい山々や海、緑の大地が残されていくというもので、今でも一見の価値はある素晴らしいものだ。みんな覚えているかな？

この中で、現実には存在しない真紅の炎や、山々のそびえる地形を創りだしたのが、フラクタルを使ったＣＧ技法だったんだよね。

フラクタルを使うと、自然界にある形、山々の起伏に富んだ形や海岸線などの複雑な形を非常にシンプルな関数で表現できる。だから、これによって存在しないクレーター、山、海岸、そして炎などをCGで表現できるわけだ。

山の形や海岸線なんて、複雑でこの世にふたつと同じ物はないのに、フラクタルという概念を使うと驚くほどシンプルにそれが表わせる。つまり、フラクタルは自然界に存在するさまざまな複雑な形、複雑な現象の本質を表わしているものともいえるわけだ。

フラクタルというのは、IBMのトーマス・J・ワトソン研究所のベノワ・マンデルブロという人の作り出した概念で、それもまだ生まれてから15年くらいしかたっていない。歴史的にいえば、本当に新しいものといえるよね。ただそれがあまりに美しく、魅力的かつ強力で、さまざまな現象に当てはまるので、多くの人の注目を集めて、あっという間にフラクタル幾何学というひとつの学問体系にまで成長してしまった。そして今や世界中でたくさんの人がこの分野や、それにつながるさまざまな分野の研究をやるようになっている。

あ、それからIBMの人だからって、べつに初めっからコンピューター関連の研究とか、CGのためのテクニックを開発しようとしたわけじゃなくて、その大本は地理学とか幾何学のような領域から始まったものだ。

実際フラクタルの最初の研究は、イギリスのごちゃごちゃ込み合った海岸線について考えたものだった。IBMというのは、コンピューターとは直接関係なさそうな基礎科学の研究もたくさんしていて、そこがおもしろいんだよね。高温超伝導体の発見も、最初はIBMのチューリッヒ研究所だったしね。

しかし、それにしてもフラクタルという言葉は、なんだか不思議な響きをもった、美しい単語だよね。この名前はマンデルブロさんによると、ラテン語から産み出した全く新しい言葉なのだそうだ。つまり、ラテン語のfractusという〝不規則な断片に壊れている〟というような意味の形容詞から作ったもので、フラクタルの本質を表わした言葉なんだよね。

ただ、べつの人はこれをフラクショナル(分数)な次元を持つ幾何学のことだと思っていて、それもまた正しいんだな。

フラクショナルな次元、つまり整数じゃない次元といえば、何か思い出してくれない？

そう、前回説明した怪物曲線という話のところにも、非整数次元というのが出てきたよね。じつをいうと、フラクタルと怪物曲線というのには、結構似た部分がある。

前回の怪物曲線の化け物性の本質は、自分の一部分を拡大すると、自分とそっくり同じ図形が現われ、さらにそれを拡大すると、再びそっくりの図形が現われ……という

ことが無限に繰り返されるというところにあった。つまり、自己相似性だよね。

フラクタルの本質も、じつはこの自己相似性にある。

フラクタルの代表的な例は、リアス式海岸みたいなごちゃごちゃの海岸線のような構造なんだけど、このごちゃごちゃさっていうのは、前回のコッホ曲線と似ているよね。海岸線というのは、地図の倍率をどんどん上げていくと、それまで見えなかった細かい構造がどんどん見えてきて、正確な長さというのが絶対に測れない。これはコッホ曲線の2点間の距離が無限大になっちゃうという不思議さと、全く同じ不思議さをもっているわけだ。ただ、フラクタルの自己相似性は、怪物曲線と違って完全な相似に限られるわけじゃない。もっとある程度のランダム性が混じってきてもいい。逆にいうと、フラクタルの中のごく特別なものが、怪物曲線というわけだ。

自己相似性という考え方で自然界を捉え直してみると、たとえば山なんかは平らな平地が盛り上がった部分と考えることができる。そして、山の表面に立ってみると、その地面にはやはりあちこちに盛り上がった部分があるはずだ。そしてさらに……ということが繰り返されていることに気がつく。

また、雲や炎ってのも遠目にみてモクモク、メラメラしているんだけど、その一部分だけを拡大して見てみると、やっぱり同じようにモクモクメラメラになっている。こういう、スケールを変えて見たときに、繰り返し全体と似たものが現われるものが、フラクタルの基本的な性質といえる。

自然界にはこのフラクタルが非常にたくさんあって、山や海岸線の形、クレーターや小惑星の分布、地震の波、地磁気反転の周期、植物の枝分かれパターンや、肺の構造、虫の分布、イナズマの形、熱湯が沸騰を始めるときのような相転移、流れの乱流、分子のランダムウォーク、株価の変動、などなど、はては、宇宙の大規模構造なんていうものまでフラクタルではないかと考えられている。

しかし、こうしていろいろな例を挙げていくとよくわかるんだけど、フラクタル構造っていうのは、この世の中にじつに多い。それも、フラクタルという概念が生まれる以前は、複雑過ぎて科学では手のつけようがなかったものに、それがたくさん見受けられる。

どうして、この世の中にはフラクタルが多いのだろう。フラクタル構造が作られやすいなにかがあるのか、それともフラクタル構造だけが選別されて残る何かがあるのだろうか。

これについては、諸説があって統一した見解がまだあるわけじゃない。また、問題によってそれぞれ違った事情で、フラクタル構造が作られることも多いだろう。

ただ、もっとも単純な考え方としては、粒子がくっつきあって何か大きな構造が作られていくようなものを想像してみるといい。

この場合、最初は単純な粒子どうしがくっつきあって、大きな構造を作っていく、粒子と粒子の衝突の問題になる。

でも暫くすると、なかにはいくつもが横一線にくっついて並んだ粒子や、輪っかになったものや、さまざまな塊ができてくるだろう。すると、だんだんそれは粒子の性質だけでは説明できない、複雑なものになるだろう。こうなると、もう単純な方法では、その現象が理解できなくなる。

しかし、さらにくっつきあって塊が大きくなると、今度はその塊が全体としてひとつの粒のように見えるようになる。そうなれば、また最初の粒子どうしのくっつきあいと似た形で、現象が説明できるようになるはずだ。

こういうように、スケールが変わる度に、基本的な性質が繰り返し現われることが、フラクタルの秘密のひとつと考えられる。逆にいうと、自然界にある複雑な現象は、そういう繰り返しによってできていないか、またそうなら繰り返される性質は何かという具合に、自然現象を見詰め直すことができる。これが、多くの人の興味を引いている原因といえるんだよね。

もっとも、この世の中の複雑な現象はすべてフラクタルかというとそうでもなくて、一見フラクタルっぽいのだけど、じつはそうじゃないというものもたくさんある。

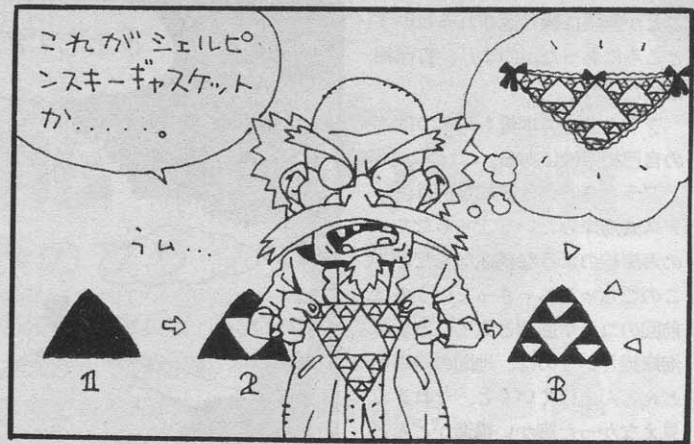
たとえば、地図のうえに描かれた人口分布をみると、大都市のまわりにその衛星都市ができ、そのまわりに小さな街ができ……というようなことが繰り返されるから、いかにもフラクタルになりそうな感じがするよね。ところが、実際には大都市に集中する人口が極端に大きくなるので、決してフラクタルにはならないようだ。

それから、ラーメンスープに浮かぶ脂の玉っていうのも、なんだか大小いろいろなのがあってフラクタルっぽいけど、これも人口の集中と同じようにフラクタルじゃない。人口集中とラーメンの脂には、何か共通点があるのかねえ。

フラクタルは強力な概念で、まだまだ発展途上の学問だから、これからもおもしろいことがガンガン明らかにされていくことは間違いない。だから、あなたもなにかおもしろい現象にであったら、それがフラクタルかどうかちょっと考えてみるのも、おもしろいんじゃないかな。

編集部制作

フラクタル図形 PART 2

今回は3つのフラクタル図形をMSXで描いてみよう。いずれもプログラム自体は比較的短めなのでリストの打ち込み作業もラクなはずだ。シンプルな計算式で複雑で美しいフラクタル図形が描かれることに注目してほしい。

シュルピンスキーのギャスケット

初めに前回の鹿野先生の話にもチラッと登場した〝シェルピンスキーのギャスケット〟という図形だ。おさらいになるけど、この図形がどんなものなのかを説明しておこう。

まず、ある正三角形を描く。当然、この正三角形には、3辺で囲まれた面積があるわけで、わかりやすくするために色を塗っておくことにする。

次に、正三角形のそれぞれの3辺の中心を結ぶ、逆向きの正三角形を描き、中身をくり抜いてしまう。こうすると、1辺の長さが半分の正三角形を3つ寄せ集めた形になるよね。

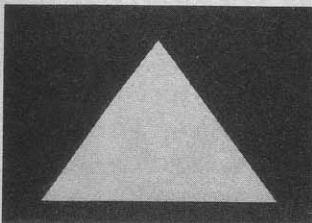
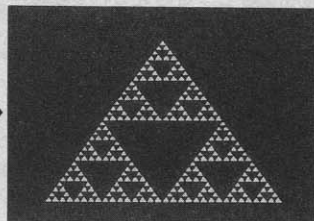
この出来上がった正三角形のひとつひとつに、今と同じことをする。さらに、こうして出来上がった8つの正三角形のひとつひとつに同じ作業を繰り返していく……。

すると、いたるところ虫食いだらけの正三角形、よく言えば、レース模様みたいなキレイな図形が出来上がる。これがシェルピンスキーのギャスケットと呼ばれる図形だ。

MSXの場合は、画面のドット数にも制限があるので、あまり細かくはできないけれども、理論的には、この作業は無限に繰り返すことができるはずだ。どういうことかというと、この大きな正三角形は、無限に小さな正三角形の集合(カントール集合)としてみることができるわけで、2次元の図形なのに面積を持っていない。つまり、1次元と2次元の間、分数次元の図形ということになる。ちなみにこのような分数次元をハウスドルフ次元とか、フラクタル次元とか呼んでいる。

フラクタル図形の特徴のひとつに自己相似性というのがあったけれど、このシェルピンスキーのギャスケットのある部分に注目して拡大しても、全体の形と同じになるのだ。

というわけで、プログラムの説明をするスペースがなくなってしまったけれど、興味のある人は自分で解析してみてね。このコーナーでは、たびたび登場する〝再帰的呼び出し〟型アルゴリズムの参考になると思うぞ。

```
1000   ' シェルピンスキー ノ ギャスケット
1010 SCREEN 7:COLOR 7,1,1:CLS
1020 DEFINT A-Z:DEFSNG X,Y
1030 DIM X(1000,1),Y(1000,1),S(1)
1040 DEFFNH(X1,X2)=(X1+X2)/2
1050 S(0)=0:S(1)=0:P=0:P0=1
1060 XA=20:YA=200
1070 XB=420:YB=200
1080 XC=220:YC=27
1090 LINE(XA,YA)-(XB,YB),0
1100 LINE(XB,YB)-(XC,YC),0
1110 LINE(XC,YC)-(XA,YA),0
1120 PAINT((XA+XB+XC)/3,(YA+YB+YC)/3),15,0
1130 GOSUB 1220
1140 FOR II=1 TO 4
1150 P0=P:P=1 XOR P:S(P)=0
1160 FOR I=0 TO S(P0)-1 STEP 3
1170 XA=X(I+0,P0):YA=Y(I+0,P0)
1180 XB=X(I+1,P0):YB=Y(I+1,P0)
1190 XC=X(I+2,P0):YC=Y(I+2,P0)
1200 GOSUB 1220:NEXT I,II
1210 GOTO 1210
1220 XR=FNH(XA,XB):YR=FNH(YA,YB)
1230 XS=FNH(XB,XC):YS=FNH(YB,YC)
1240 XT=FNH(XC,XA):YT=FNH(YC,YA)
1250 LINE(XR,YR)-(XS,YS),0
1260 LINE(XS,YS)-(XT,YT),0
1270 LINE(XT,YT)-(XR,YR),0
1280 PAINT((XR+XS+XT)/3,(YR+YS+YT)/3),1,0
1290 X(S(P)+0,P)=XC:Y(S(P)+0,P)=YC
1300 X(S(P)+1,P)=XT:Y(S(P)+1,P)=YT
1310 X(S(P)+2,P)=XS:Y(S(P)+2,P)=YS
1320 X(S(P)+3,P)=XT:Y(S(P)+3,P)=YT
1330 X(S(P)+4,P)=XA:Y(S(P)+4,P)=YA
1340 X(S(P)+5,P)=XR:Y(S(P)+5,P)=YR
1350 X(S(P)+6,P)=XS:Y(S(P)+6,P)=YS
1360 X(S(P)+7,P)=XR:Y(S(P)+7,P)=YR
1370 X(S(P)+8,P)=XB:Y(S(P)+8,P)=YB
1380 S(P)=S(P)+9
1390 RETURN
```

⬆初めに正三角形を描き、それぞれの3辺を結ぶ正三角形をくり抜いていく。

⬆最終的には、シェルピンスキーのギャスケットと呼ばれる図形が出来上がる。

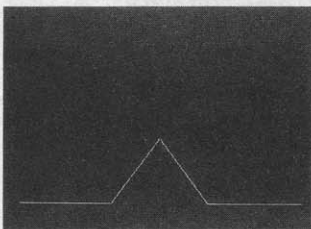
コッホ曲線

フラクタルを説明するときに、よく引き合いに出されるのが、リアス式海岸の地形だ。5万分の1の地図を見ても、1万分の1の地図を見ても、リアス式海岸線特有の複雑な地形は、縮尺率に関係なく非常によく似た形となる。

コッホ曲線も同じように、ある部分を拡大して見ても、全体の形と同じになるのだ。フラクタル図形の自己相似性というヤツだね。

コッホ曲線の描き方については、前回の鹿野先生の話に詳しいので、そちらを参照してほしい。また、前回リストで紹介した〝葉脈曲線〟は、このコッホ曲線の定義をほんの少し変更しただけで、プログラムのアルゴリズムは、ほとんど同じもの。

同じアルゴリズムのプログラムでコッホ曲線は、海岸線のようなウネウネした線になり、一方の葉脈曲線は、樹木の枝のような図形になるのが不思議だ。それに、海岸線の複雑な地形や、樹木の枝ぶりといった自然の形が、右に掲載しているような短いプログラムで表現できるというところも興味深い。

Mマガ先月号を持っている人は、ぜひとも、このふたつのプログラムを見比べてほしい。

⬆はじめはこんな形。ある線分を3等分して、真ん中をピョコンと持ち上げる。

⬆それぞれの線分について、同じことを繰り返し行なっていくと、こーなるのだ。

```
1000   ' ｺｯﾎ ｷｮｸｾﾝ
1010 SCREEN 5:COLOR 15,1,1:CLS
1020 DEFSNG X,Y:DEFINT S,P,I
1030 DIM X(1000,1),Y(1000,1),S(1)
1040 P=0:S(0)=0:Q3=SQR(3):R=2/3
1050 XA=0:YA=200:XB=240:YB=200
1060 X(0,P)=XA:X(1,P)=XB:Y(0,P)=YA:Y(1,P)=
YB:S(P)=2
1070 FOR II=0 TO 3
1080 P1=P:P=P XOR 1:S(P)=0
1090 FOR I=0 TO S(P1)-1 STEP 2
1100 XA=X(I+0,P1):YA=Y(I+0,P1)
1110 XB=X(I+1,P1):YB=Y(I+1,P1)
1120 GOSUB 1140:NEXT I,II
1130 GOTO 1130
1140 XS=R*XA+XB/3:YS=R*YA+YB/3
1150 XR=R*(2*XA+XB)-XA:YR=R*(2*YA+YB)-YA
1160 XX=(XB-XA)/Q3:YY=(YA-YB)/Q3
1170 XC=XA+.5*(Q3*XX-YY)
1180 YC=YA-.5*(XX+Q3*YY)
1190 LINE(XA,YA)-(XB,YB),1
1200 LINE(XA,YA)-(XS,YS),5
1210 LINE(XR,YR)-(XB,YB),5
1220 LINE(XC,YC)-(XS,YS),5
1230 LINE(XC,YC)-(XR,YR),5:S=S(P)
1240 X(S+0,P)=XA:Y(S+0,P)=YA
1250 X(S+1,P)=XS:Y(S+1,P)=YS
1260 X(S+2,P)=XS:Y(S+2,P)=YS
1270 X(S+3,P)=XC:Y(S+3,P)=YC
1280 X(S+4,P)=XC:Y(S+4,P)=YC
1290 X(S+5,P)=XR:Y(S+5,P)=YR
1300 X(S+6,P)=XR:Y(S+6,P)=YR
1310 X(S+7,P)=XB:Y(S+7,P)=YB
1320 S(P)=S(P)+8:RETURN
```

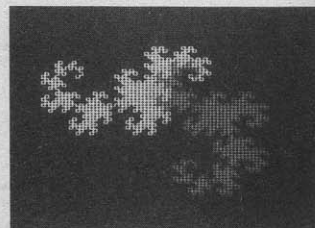
```
1000   ' ﾄﾞﾗｺﾞﾝ ｶｰﾌﾞ
1010 SCREEN 1:KEY OFF
1020 COLOR 15,4,4:LOCATE 7,12
1030 PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ"
1040 DEFINT A-Z:DEFSNG X,Y,L
1050 DIM V(2500),M(2500,1),VX(3),VY(3)
1060 VX(0)=1:VX(2)=-1:VY(1)=-1:VY(3)=1
1070 P=0:P0=1:S=1:M(0,0)=1
1080 FOR J=0 TO 9:S2=0:P3=1
1090 P0=P:P=P XOR 1
1100 FOR SS=0 TO (S-1)*2 STEP 2
1110 M(SS,P)=P3:M(SS+1,P)=M(S2,P0)
1120 S2=S2+1:P3=P3 XOR 1:NEXT SS
1130 M(SS,P)=P3:S=SS+1:NEXT J:BEEP
1140 VV=0:FOR I=0 TO SS+1:V(I)=VV
1150 VV=VV+(4-3*(M(I,P)=0)-(M(I,P)=1))AND3
1160 NEXT I:BEEP
1170 SCREEN 5:COLOR 8,1,1:CLS
1180 L=3:X=150:Y=150
1190 CO=8:PSET(X,Y),CO
1200 FOR I=0 TO SS+1
1210 X=X+L*VX(V(I)):Y=Y+L*VY(V(I))
1220 IF I>SS/2 THEN CO=7
1230 LINE -(X,Y),CO:NEXT:BEEP
1240 GOTO 1240
```

ドラゴンカーブ

ドラゴンカーブは、別名、紙折り曲線とも呼ばれ、こちらのほうが単刀直入ではるかにわかりやすい。まず、1枚の紙をふたつに折る。そして、同じ方向にさらにふたつ折る。その紙を広げると屏風のような形になるよね。

紙をふたつ折りにする作業を無限回行なって、紙を広げたとき、その紙の断面、つまりカクカクとなった線が、右下の写真にあるドラゴンカーブなのだ。ということは、ドラゴンカーブは、ひと筆書きをすることのできる、1本のつながった線ということができる。

このドラゴンカーブのおもしろいところは、1次元の線分なのに、いつのまにか平面を埋めつくしてしまうことだ。なにせ無限回折るわけだから、カクカクした折れ曲がり線は無限に細かくできるわけだ。MSXで描く場合は、画面のドット数の限界やメモリーの限界があるので無理だけどね。

つまり、ドラゴンカーブは1次元と2次元の間のフラクタル次元に位置することになる。

⬆ただの線なのに、平面を埋めつくしてしまう、なまいきなドラゴンカーブだ。

ラッキーの

プログラミングに夢中!

● 半年間を費やしたシューティングゲーム作りも、どうにか先月号で終了。マシン語ルーチンを駆使するなどしたものの、処理速度がいま一歩という不満は残ってしまった。でも、プログラミングのいい勉強にはなったかな。さて、今月からは心機一転、ロールプレイングゲームに取り組んでみることにする。

まずはバグ修正から

インフォメーションのコーナーから、いきなり〝ごめんなさい〟が出張してきてしまった。ロールプレイングゲームを作る話に入る前に、3月号に掲載した〝スプライトエディター〟のプログラムに、超ウルトラ大バグが発見されたので、その修正からはじめるね。

まず前回のリストをロードして、リスト1の部分を修正してください。これまでのプログラムでは、セーブしたスプライトのカラーデータを、再度ロードするところがおかしかったのだけど、これで正常にセーブとロードが行なわれるハズ。ただし、プログラムの修正前にセーブしたデータは、BASICのDATA文に変換するときに、カラーデータがおかしくなっている可能性があるから注意してね。

RPGを考えてみる

ロールプレイングゲームで……というより、コンピューターゲームの中で、日本で一番メジャーなものといったら『ドラゴンクエスト(ドラクエ)』だろうな。そもそもドラクエの発売がキッカケとなって、ロールプレイングという言葉が一般にも定着したわけで、日本でのロールプレイングゲームの元祖的存在であることは、誰もが認めるところだよね。

一部マニアの人は、〝ウルティマやウィザードリィこそが、ドラクエの原型となるものだ〟とか、〝コンピューターゲームにロールプレイングが登場した最初の作品は、蜘蛛を育てるゲームだ〟なんてことをいうかもしれない。さらに極端な意見になると、〝ボードゲームでやるのが、正統派のロールプレイングだ〟とかいうことにもなるかもしれないな。

でも、とりあえずそーいう堅い話は抜き。ドラゴンクエストのように、マップを歩きながら敵と戦い、経験値やお金をためてパワーアップしていって、最後の敵を倒せばクリアーって感じのゲームを、ここでは目指すことにする。実際に、ドラクエが発売されてからというもの、似たようなゲームシステムを持ったゲームはいろいろ出ている。それというのも、きっと作るのが簡単だからだ(そんなわけないか)と、安易な考えで作りはじめることにしよう。

さて、実際にロールプレイングゲームを作るには、まず何からはじめればいいんだろう。マップを歩きまわるところかな? それともゲームのシナリオかな? いかんいかん、こんなことをいってるようじゃ、ゲームを作ることはできない。よーし、ここはいきなり、敵と戦うところから作っていくことにするぞ。

戦闘シーンはどうする

というわけで、戦いの場面を作ることを考えてみる。まず戦闘シーンに入るには、プレーヤーがコマンドで選択するようにすればいいかな。敵のほうから一方的に攻撃してくるケースもあるだろうけど、そのときの処理はあとで考えることにしよう。

プレーヤーが選べるコマンドは、〝戦う〟、〝逃げる〟、〝魔法を使う〟、〝アイテムを使う〟の4種類。自分の攻撃が終わると、こんどは敵が攻撃してくるってことでいいね。そして戦闘を繰り返しながらお互いの体力を減らしていって、体力が尽きたら負けというわけだ。

一般的なロールプレイングゲームをやっていると、経験値を上げたりアイテムを集めたりすることで、プレーヤーが強くなるよね。これは、〝攻撃力〟とか〝防御力〟のパラメーターが、大きくなっていくからなんだ。こうしたパラメーターは、いろいろ用意したほうが複雑なゲームを作れるわけだけど、それだけプログラムとかも大変になる。だから、今回はとりあえず、〝体力〟、〝攻撃力〟、〝防御力〟、〝敏速性〟の、4つのパラメーターを持つことにしよう。

これらを順番に説明していくと、〝体力〟ってのは敵に攻撃されるごとに減っていって、0またはマイナスになると自分が死んでしまうパラメーター。HIT POINTを略して、変数HPを使うことにしよう。

〝攻撃力〟は自分が敵に与えるダメージの大きさ。STRENGTHを略して変数はSTだ。そして〝防御力〟は、敵の攻撃を受けたときのダメージを少なくするもので、数値が高いほどいいわけだね。DEFENSEの略で変数名はDFにしよう。

最後は〝敏速性〟。これは〝すばしっこさ〟のことで、自分よりすばしっこい敵からはなかなか逃げにくいとか、自分よりすばしっこくない敵には攻撃が先にあたるとか、そーいったことをやらせるためのパラメーターだ。DEXTERLYの略で変数はDXにしよう。

とりあえず戦闘シーンのプログラムの、初期設定を行なう部分だけ作ってみた。リスト2に掲載したのがそれで、HPに100、ST、DF、DXの各変数にそれぞれ10を設定しているだけ。いままでの最短リスト記録なのだ。

List1 バグ修正用のプログラム

```
620 OPEN A$+".spc" FOR INPUT AS#2:FOR I=
0 TO 63:C$(I)=INPUT$(16,2):D$=INPUT$(2,2
):NEXT I:CLOSE#2
935 IF ERL=620 THEN CLOSE#2:FOR I=0 TO 6
3:C$(I)=STRING$(16,0):NEXT I:RESUME 630
```

コマンド入力を作ろう

さて、それでは次に、コマンドの入力部分を作ってみよう。ウインドーにコマンドを表示して、カーソルキーで選ぶってのがプレーしやすいのだけど、処理もちょっと複雑になる。とりあえずはシンプルに、INPUT文を使ってキーボードからコマンドを入力するようにしてみるね。

あとでウインドー表示などに置き換えることができるように、コマンドの入力処理は1000〜1999行までの間でやることにする。そして、この部分全体をサブルーチンとしておいて、コマンドを入力する場合は1000行をGOSUB命令で呼び出せばいいわけだね。また、〝戦闘ルーチン〟自体は2000行からに置くことにして、とりあえずプログラムをRUNさせるとすぐに2000行に飛ぶようにしてみた。ここまでやってみたのがリスト3だ。リスト2に付け加えてね。

ここまでのプログラムを簡単に説明していくと、1010〜1050行でコマンド内容を表示して、1060行で1文字ぶんのキー入力を処理。続く1070行では、入力されたキー(＝コマンド)を判別して、F、E、M、I以外のキーが押された場合は、1060行に戻って再度キーの入力を待つようになっている。

1070行のようなINSTR文の使い方は便利なので、知らなかった人は覚えておいてほしいな。これはいろいろと応用がきくからね。このプログラムでは、CAPSの状態がどうなっていてもF、E、M、Iのキーを判別するように、大文字と小文字の両方を設定してあるぞ。

次の1080行は、入力されたコマンドを数値に置き換えるついでに、確認の意味もこめて画面に表示している部分。INPUT$(1)という命令で1文字ぶんのキー入力を処理したのだけど、これだけでは入力されたキーが何であったかわからないので、ここで表示させているわけだ。単純にPRINT C$とやってもよかったんだけど、どうせなら大文字で入力しても小文字で入力しても、画面に表示される文字は統一したいでしょ。それに、コマンドが間違いなく数値に変換されているかを、確認することもできるわけだからね。

C=(C+1)/2ってのがコマンドの変換式。前のINSTR文によって、たとえば大文字のF を入力した場合はCに1、小文字の f なら2が代入され、この式をとおすことでそれぞれ1と1.5,つまり小数点を考えなければ1が導き出されるわけだ。このようにしてFなら1、Eなら2、Mなら3、Iなら4を返すようにする処理が1070行と1080行。これは、1文字キー入力を必要とするプログラムでよく使われるテクニックなので、知らなかった人は覚えておこうね。

各処理へ分岐させる

コマンドの入力はできるようになったけど、これだけじゃおもしろくもなんともない。そこでコマンドを選んだあとの各処理を、仮に作ってみることにしよう。

〝戦う〟を2500行から、〝逃げる〟を2600行から、〝魔法〟を2700行から、〝アイテム〟を2800行からに設定してみた。ただメッセージを表示するだけではあまりにも芸がないので、架空の、それも実体のない敵も設定してみることにする。

敵のヒットポイント、攻撃力、防御力、敏速性を、それぞれ変数EH、ES、EF、EDとして、これらは乱数で決めることにしよう。戦闘の思考ルーチンも、敵の防御力とか自分の攻撃力のパラメーターが影響するように作ってみたいとこだけど、とりあえずはその処理に分岐するとこまで。今回はメッセージを表示させて、お茶を濁すことにする。ここまでの処理を作ってみたのがリスト4だ。

プログラムを簡単に説明していくと、まず、もう整数しか使わないだろうということで、頭の5行でDEFINT A−Zを実行し、すべての変数を整数だと宣言してしまう。20〜50行が敵のパラメーターを乱数で決めているところ。EHのみ50〜149の乱数で、あとは5〜14の乱数で決めることにした。こーすることで、プレーヤーよりちょっと弱いキャラクター、ちょっと強いキャラクターなどを設定できるわけだね。今回はあくまでもテストなので、敵のパラメーターを画面に表示させているぞ。

2010行でコマンド別分岐をON〜GOSUB文によって実行。分岐先の内容はとりあえずいいかげんで、攻撃したらミスするわ、逃げようとしたらまわりこまれるわ、魔法は覚えてないわ、アイテムはもってないわと、非常になさけない戦士(?)を作りあげている。この部分の処理は、2500〜2810行でやっているわけだね。

と、ここまで書いたところで、今月は誌面が尽きてしまった。続きは次号ということで……。しかし、正直にいって、ここまで作ったものをRUNしてもおもしろくもなんともないんだよね。でも、なんとなく〝ロールプレイングしてるぅ〟って雰囲気は、感じとってもらえるんじゃないかな。メッセージを変えるなどして楽しみながら、次号を待っててね!

List2 戦闘シーンの初期設定

```
10 HP=100:ST=10:DF=10:DX=10
```

List3 コマンドの入力処理部分

```
20 GOTO 2000
1000 'ｾﾝﾄｳﾉ ｺﾏﾝﾄﾞ ｾﾝﾀｸ
1010 PRINT"[F] ﾀﾀｶｳ"
1020 PRINT"[E] ﾆｹﾞﾙ"
1030 PRINT"[M] ﾏﾎｳ"
1040 PRINT"[I] ｱｲﾃﾑ"
1050 PRINT"ｺﾏﾝﾄﾞ>";
1060 C$=INPUT$(1)
1070 C=INSTR("FfEeMmIi",C$):IF C=0 GOTO
1060
1080 C=(C+1)/2:PRINTMID$("FEMI",C,1)
1090 RETURN
2000 GOSUB 1000
2010 GOTO 2000
```

List4 入力コマンドの分岐

```
5 DEFINT A-Z
20 EH=RND(1)*100+50:PRINT"EH=";EH
30 ES=RND(1)*10+5:PRINT"ES=";ES
40 EF=RND(1)*10+5:PRINT"EF=";EF
50 ED=RND(1)*10+5:PRINT"ED=";ED
60 GOTO 2000
2010 ON C GOSUB 2500,2600,2700,2800
2020 GOTO 2000
2500 PRINT"ｱﾅﾀﾉ ｺｳｹﾞｷ!"
2510 PRINT"ﾐｽ! ﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｱﾀｴﾗﾚﾅｲ!"
2520 RETURN
2600 PRINT"ｱﾅﾀﾊ ﾆｹﾞﾀﾞｼﾀ!"
2610 PRINT"ｼｶｼ ﾏﾜﾘｺﾏﾚﾀ!"
2620 RETURN
2700 PRINT"ﾏﾀﾞ ﾏﾎｳｦ ｵﾎﾞｴﾃｲﾅｲ!"
2710 RETURN
2800 PRINT"ﾅﾆﾓ ﾓｯﾃｲﾅｲ!"
2810 RETURN
```

簡単なプログラムを組んでみよう

わくわくC体験

みんなはもうCが使える環境が整ったかな？　じゃ、これからはサンプルプログラムを利用して、具体的に説明していこう。どんな分野でもいえることだけど、トライアンドエラーでとにかく自分で試してみるのが上達への近道だ。

C言語の特徴とANSI規格

前回のこのコーナーでは、C言語とはどういうものか、インタープリターとコンパイラーとの違い、MSX-Cでのコンパイル作業などを中心に話を進めてきた。BASICとの違いがよくわかってもらえたことだろう。そこでいよいよ今回からは、C言語の具体的な説明をしていくことにするぞ。

で、その前にちょっと先月のおさらいをしておこう。C言語には、実行速度が速い、関数の再利用が容易などの特徴があったね。それともうひとつ重要な特徴として、違ったマシンへの移植性が、かなり高いということがあげられる。これはたとえば、MSX-Cの仕様で書いたプログラムをPC-9801のCコンパイラーで修正なしにコンパイルできて、動いてしまう可能性が高いということなのだ。マシンの機種の数だけプログラムを組むという、面倒くさい手間がかからないわけだね。

ところが、そういう特徴を持つCなんだけど、MSX-C特有の方言が存在しているのも事実なのだ。一部の関数の仕様が、ほかのCコンパイラーと違っているケースがある。これからはそういう関数が出てきたときには、ANSI-Cの仕様で解説し、注としてMSX-Cとの違いを書くことにする。ANSIというのは日本でいえばJIS規格みたいな団体で、いろんな物の標準規格を取り決めている。Cの言語仕様についてもこのANSI規格に合わせるコンパイラーが増えているのだ。将来的にはほとんどのコンパイラーがそうなると思うので、みんながMSX-Cとの違いを知っておくのも、決してムダなことではないと思う。

■リスト1　TEST1.C

変数の型宣言とコメントについて

じゃ、さっそく本題に入ろう。先月号のTEST.Cはもうコンパイルしてみたかな。宿題として出したところは、簡単にわかったはずだよね。〝MSX is No.1〟のところの文章を、友達や彼女の名前に変えてみた人もいることだろう。要するに、表示させたい文字列をダブルクォーテーションで囲って入れるだけで、手軽に好きな文章を表示できるのだ。

ただ、これだけじゃ自分でプログラミングしようとしても、よくわからないだろうから、ここで説明していこう。まずリスト1を見てほしい。これは先月載せたリストと一緒だね。C言語のプログラムにはやたらとカッコが多いのは、前回も言ったとおり。このカッコは必ず対になって使わなくちゃいけないのだ。リスト1の例でいうと、カッコAはカッコDと、カッコBはカッコCと対になっている。これを間違うとコンパイル時にエラーになるぞ。

①の〝#include ＜stdio.h＞〟は

変数型と数値の範囲

char型	−128〜127
int型	−32768〜32767
unsigned型	0〜65535

とりあえず今は無視することにして、次に②の〝int i;〟を説明しよう。これは、iという変数はint型ですよ、とあらかじめ宣言しているのだ。intの読み方は〝イント〟だ。Cで扱うデータには必ず型属性がついていて、そのひとつがint型なのだ。

MSX-Cでは、このint型のほかにchar型、unsigned型というものが存在する。型の違いによって、データの表わせる範囲が違ってくる。int型は別名を整数型といって、MSXの場合は2バイトのデータだ。表わせる範囲は、−32768〜32767になっている。そのほかについては、上の表を参考にしてほしい。データ型については、あとで詳しく述べることにしよう。

③は、for文と呼ばれるものだ。BASICでもFOR〜NEXTの繰り返し命令があるよね。それと似ているんだけど、ここの意味はまずiに1を代入して（変数の初期設定）、iが10以下のときに（条件を比較する）BとCのカッコ内を実行して（つまりここでは④のprintf( )を実

書式指定文字列の形式

%[詰め符号][0詰め指定][表示桁数][小数部桁数/文字表示数]指示子

注：［　］内は省略可

行する)、iを1増やしなさいということだ。

つまりprintf( )を実行するたびにiが1ずつ増えていって、毎回iが10以下かどうかチェックしている。そしてiが10より大きくなるとfor文を抜けるのだ。

ここで変数のデータ定義について、触れておくことにしよう。とりあえず、BASICを思い出してほしい。BASICの場合は使うデータをあらかじめ定義するなんてことはしなかったと思う。プログラムの中で勝手に使ってよかったわけだ。ところがCの場合は、使うデータは必ずどこかで定義しておかなければならない。

このことはちょっぴり面倒くさいように思えるけど、データを管理するのにはとても便利なのだ。BASICでちょっと長いプログラムを書いたとき、すでに使ってしまった変数をべつなところで使ってしまって、わけのわからない動きに悩まされることがあったんじゃないかな。ところがCのように、あらかじめ変数を定義しておくことで、そういうミスはぐっと減らすことができるわけだ。

さらに、定義した所にどういうことに使う変数なのかをコメントとして書いておけばもっといいね。コメントの書き方はリスト2のように、入れたいコメントを〝/＊〟と〝＊/〟とで囲むだけだ。とっても簡単なので、みんなも面倒くさがらずに、こまめにコメントを入れるクセをつけるようにしよう。

詳しいことはまた今度にするけど、Cの変数には大域(グローバル)変数と局所(ローカル)変数という考え方がある。これはBASICにはない特徴で、変数がらみのミスをさらに少なくするとともに、関数の独立性を高めるのに役に立っている。それだけ、変数の宣言というのは大事なことなのだ。

printf( )の機能を理解しよう

printf( )という関数は、リスト1のような使い方以外にも、もっと多彩な機能を持っている。ここでprintf( )を取り上げてじっくりと見てみよう。

printf( )の機能をひとことでいえば、書式指定出力ができるということだ。書式指定っていったい何だろうと思った人もいるだろう。〝百聞は一見にしかず〟という言葉があるけど、プログラムの勉強の場合も百読は1サンプルにしかずというわけで、リスト2を見てほしい。

リスト2をコンパイルしよう。なんかprintf( )のパラメーターが複雑になっているね。〝,〟に注意してみればわかるけど、今回は3つのパラメーターが指定されている。1番目のパラメーターが出力される文字列になるんだけど、その中に%で始まる文字列があるのがわかるね。これが、printf( )の謎をとくカギなのだ。

みんなは2番目以降のパラメーターと%で始まる文字が置き換わることに気がついたかもしれない。ちょっとカンの鋭い人なら、% sのときは文字列と、%dのときは数字と置き換わるんじゃないかなと考えたことだろう。この1番目のパラメーターで使われる%で始まる文字列を、書式指定文字列というのだ。これは%のあとに続く文字によって機能が違っている。%sは文字列をそのまま出力する指定で、%dは数値を10進数で出力する指定。10進数があるんだから、当然8進数や16進数もあるのだ。8進数の場合は%o で、16進数の場合は%xを指定すれば表示されるぞ。

ためしにリスト2の%dのところを%oや%xに書き換えてコンパイルしてみよう。実行するとちゃんと8進数や16進数になったはずだ。そのほかにも、1文字を表示する%cや符号なし整数を表示する%uなどがある。

書式指定文字列の秘密はこれだけじゃないんだ。リスト3をみてみよう。リスト3をコンパイルして実行させてみると、項目ごとに並べられて表示されるのがわかると思う。%の後の数字がその謎を解くカギを握っているわけだ。じつは書式指定文字列には、表示するデータの種類のほかに、表示する桁数や、右詰めにするか左詰めにするかという詰め指定、さらには空いている桁を0で埋めるかどうかという0詰め指定ができる。

ここで、書式指定文字列の指定形式を示そう。表1にまとめておいたから、それを参考にしてほしい。

今月はprintf( )を中心にして見てきた。ここで宿題を出しておこう。10進数の255を16進数と8進数で表示するプログラムを作ってみてほしい。ではまた来月。

■リスト2 TEST2.C

```
#include        <stdio.h>

main(){
   int  i;                              /* カウンター ヨウ */

   for(i=1;i<=10;i++){
      printf("%s have %d Colors.¥n","MSX2+",19268);
      }
   }
```

■リスト3 TEST3.C

```
#include        <stdio.h>

main(){
   printf("%20s¥n¥n","MSX2+");
   printf("%02d %-15s %-10s¥n",1,"Panasonic","FS-A1WSX");
   printf("%02d %-15s %-10s¥n",2,"SONY","HB-F1XV");
   printf("%02d %-15s %-10s¥n",3,"SANYO","PHC-70FD2");
   }
```

■表1 printf( )の記号

記号	意味	記号	意味
%	書式指定文字列の開始	桁数	数値：小数部桁数 文字列：出力桁数
-	左詰め指定		
0	数値：空白桁を0で埋める	s	文字列をそのまま表示
表示桁数	数値：整数部桁数 文字列：表示域桁数	c	1文字をそのまま表示
		d	int型を10進数で表示
.	数値：小数点 文字列：区切り	x	int型を16進数で表示
		o	int型を8進数で表示
		u	unsigned型の数値を表示

今回のまとめだ！

では、恒例の今回のまとめをいってみよう。まずCのプログラムでは、カッコは必ず対で使わなければならない。カッコのミスは、ほとんどの場合コンパイルするときにエラーが出るから気がつくはずだ。また変数は、BASICとは違っていて、あらかじめ宣言してやらなければいけない。変数の型にはint型、char型、unsigned型などがある。

変数や処理のコメントをつけるときには、〝/＊〟と〝＊/〟とではさめばいい。このコメントもカッコと同じように、対にして使うクセをつけないと、思わぬバグの原因となるので要注意だ。

またprintf( )では、文字を表示させるだけじゃなく、いろいろな書式設定の機能がある。

MSXビジネス活用法

MSX給与──労務部長

なにかと面倒な給与計算を、MSXで手早く行なうためのソフトが登場する。それがマックスシステムの『MSX給与』。マシン本体とプリンターがあれば、給与計算システムが完成するぞ。

給与計算担当者に愛の手を!

ルンルンルンルン。明日は楽しい給料日。CD買って、映画にいって、おいしいもの食べて……と、誰もが楽しいハズの給料日。ところが、ひとりうなっている人が……。

そうか、給料をもらうほうはウレシイけど、払うほうはたーいへん。お金を用意するのも大変だけど、その前に給料の金額を計算しなくちゃならない。月給いくらと決まっていても、それだけじゃダメ。税金の計算もあれば、住宅手当、扶養家族手当、通勤手当に雇用保険……と、払うほうは給料日の前は大パニック。だからといって、本格的なパソコンやオフコンを導入しようとすると、これまた一騒動。手軽なマシンと、手軽なソフトで給与計算を!

そんなニーズにこたえるべく開発されたのが、この『MSX給与』。MSX2+とプリンターがあれば、複雑な給与計算もおまかせあれ。さーて、その実力はいかに。

手軽さがうれしくなる給与計算ソフト

MSX給与は、なんといってもその手軽さが特徴だ。それでいながら、給与計算ソフトに必要な機能はひととおり網羅している。

基本的な操作は数字(テンキーに対応)の入力と、ファンクションキーを押すだけ。これまで給与計算ソフトというと、どうもとっつきにくい堅苦しい感じがしていたけど、この点だいぶ気楽に使えるように配慮してある。

さて、MSX給与を起動してみよう。ディスクをセットしてスイッチオン。すると自動的にプログラムが読み込まれ、写真1のような画面が登場するハズだ。

〝うちはABC商会じゃないぞ!〟とかいうボケたことはいってないで、どんどん操作を進めていこう。この画面では、どの月のデータを処理するかを指定する。たとえば、平成2年6月のデータならば、テンキーから〝206〟と入力すればいい。ファンクションキーで、いま入力した数値に間違いないかを確認すると、画面は写真2のメインメニューへと進んでいくぞ。

給与計算、とひとくちにいうけれど、その内容は会社によってさまざま。もちろん、法律によってきちんと決められていて、会社が勝手に変えられないものもある。でも、それ以外の項目は、それぞれの会社の実態にあったように、設定していけばいいわけだ。

それらの項目を指定するには、メインメニューから5番の〝サブメニュー〟を選択。写真3に掲載したように、その中にある〝7.部門名称等の追加・修正〟で、項目の名前や部門の追加、そして会社名の設定などを行なえばいい。

データの入力方法もカンタンなのだ

さて、毎月の給与計算は、実際にどんな手順で行なっていくのだろう。順番に説明していくと、まずメインメニューから1番の〝給与・賞与計算処理〟を選択する。次に、画面が変わって登場するサブメニューから、〝1.入力及び計算処理〟を選ぼう。ここでの操作は、まず社員コードを入力することからはじまる。このソフトは、最大で100人までの社員の給与を、処理できるようになっているぞ。

社員コードが入力されると、写真4のような画面が現われる。ここで、毎月の給与計算に必要となるデータを、4画面分入力すればいい。操作はカーソルキーで項目を選んで、テンキーから数字(データ)を打ち込むだけ。キーボードに触れるのははじめてという人でも、簡単にできる。

実際にどんな項目を入力するのか、いくつか例をあげると、

所定日時
出勤日数
残業時間
給与区分(月給、日給、時給)
所属部門
源泉計算
配偶者・扶養者
通勤手当
健康保険
厚生年金
雇用保険
所得税

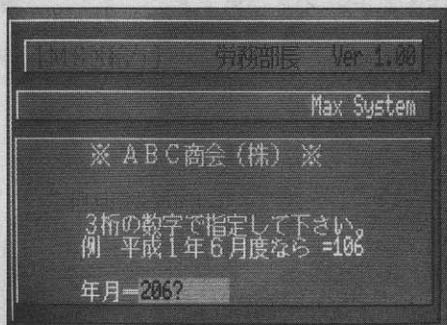



写真1 ⬆マシンにディスクをセットして電源を入れると、こんなタイトル画面が表示される。

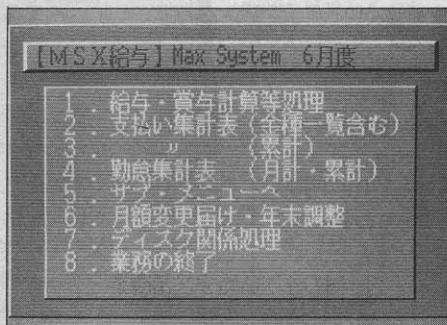



写真2 ⬆これがメインメニュー。MSX給与の各機能は、この画面から呼び出すことで使用するのだ。

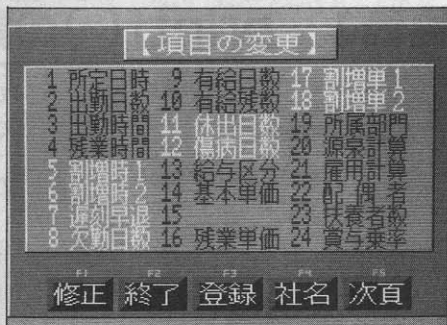



写真3 ⬆業務に応じて項目を変更することも可能。一度設定すれば、次からはそのまま利用できる。

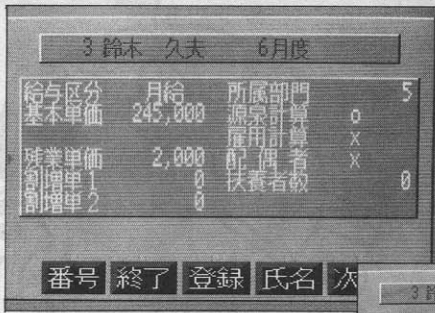
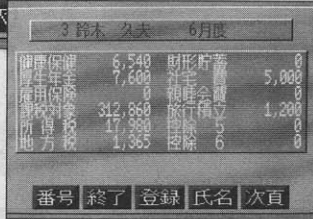



写真4
⬅⬇各個人のデータを入力しているところ。4画面にわたり表示される項目につき、テンキーから打ち込む。

地方税
などなど。

うれしいことに、ここで一度入力したデータは、そのまま翌月に転送することもできる。つまり、ソフトを使いはじめたときだけ我慢して、全社員のデータを設定すれば、次の月からははじめから入れ直す必要もないわけだ。そもそも基本給なんて毎月かわるわけではない。休んだ日や、残業時間などの変化があるところだけ、打ち直してやればいい。これはパソコンならではの便利さだね。

さりげなく きめこまかな配慮も

メニューを選んで数字を入れて、ファンクションキーを使うだけ。ホントにこれだけで大丈夫なの？と思ってしまうけれど、実際のところどうなんだろう。

たとえば、源泉徴収。ちょっと専門的になるけど解説しておくと、給与所得者に対して給与を払うときは、全額マルマル渡してはいけないことになっている。ちゃーんと所得に応じた税金を天引きして、その残りの額を支払うことになっているわけだ。

それだけなら話はまだ簡単なのだけど、面倒なことにその源泉徴収のレート(歩合)が、1ヵ所からしか給料をもらっていない人と、2ヵ所以上から給料をもらっている人(う、うらやましい)とでは、違ってくる。つまり給料を支払う相手に応じて、源泉徴収で引かれる税額を変えなければいけないという事態が発生するのだ。うーん、面倒だなあ。

MSX給与は原則として、1ヵ所から給料をもらっている人を対象としている。でも、手動でそのほかの人(乙欄摘要の場合、と専門的にはいうのだ)にも対応できるようになっている。シンプルなようでいながら、こうした基本的なところはシッカリ押さえてくれているのは、うれしいね。なかなか多機能なソフトなのだ。

年末調整の準備だって これで大丈夫

給与担当者が悲鳴をあげるのは、毎月の給与の支払い日前だけではない。毎年暮れの年末調整の時期になると、もっと大変。毎月の給与からちゃんと源泉徴収していても、法律が変わって減税になったり、子供が生まれたりすると、税金の額が変わってくる。源泉徴収した金額と、払うべき税金の額が一致していればいいけど、それがズレてしまったときは、この年末調整の手続きで差額を調整しなくてはいけないんだ。

でも、そんな面倒な手続きも、MSX給与があれば大丈夫。年末調整の計算をぜーんぶ自動的にしてくれる……ってことはないけれど、そのための参考資料を作ってくれるのだ。そのための機能が、メインメニューから選ぶ〝6.月末変更届け・年末調整〟というもの。

帳票の印刷も いろいろ揃っている

さて、こうして打ち込んだデータをもとに、どんな帳票が印刷できるのか見てみよう。その種類をざっとあげてみると、

給与・賞与支払明細書
項目別給与支払明細書
項目別所属別給与支払集計表
部門別賞与支払い集計表
項目別勤怠集計表
項目別所属別勤怠集計表
月額変更届用集計
給与・賞与支払時金種一覧表
社員台帳
賃金台帳

年末調整、昇給時の参考資料など。実際にプリンターで打ち出した印字サンプルを、図1に掲載したので参考にしてほしい。24ドットの漢字プリンターなら、出来上がった表のクオリティーもなかなかのものだぞ。

ただ、この印刷のときに注意したいことがいくつかあるので、覚えておこう。まず、一度印刷を開始したら、途中で印字を中止することはできない。だから、入力したデータに間違いがないか、印刷したい表の指定は正しいかなどを、よーく確認してから印刷するようにしよう。

次に、プリンターの機種によっては、ちょっと印字の時間がかかることもある。とくにサーマルプリンターを使った場合が遅いのだけど、それはまあ、ちょっとお茶を飲むなどして待っていればいい。たまには息抜きする時間も必要だからね。

というわけで、誰もが手軽に使うことのできるMSX給与。価格はビジネスソフトとしては破格の1万9800円[税別]で、6月末ごろの発売を予定している。総務担当の人はもちろん、中小企業の社長さんや個人事業のご主人にも、かならずや役に立つハズ。まずは、気軽な気持ちで試してみるのもいいかもしれないね。

なお、このソフトを発売するマックスシステムの問い合わせ先は、下記のとおり。

問い合わせ先

〒597
大阪府貝塚市鳥羽239-3
マックスシステム
西口建治
☎0724-38-6009

図1 ⬇MSX給与と漢字プリンターを使い、実際に印刷した帳票のサンプルだ。ビジネスしてるでしょ。

【支払い集計表】　平成 2年　6月度　給与

氏名 基本給 通勤手当 残業手当 割増給1 割増給2 役付手当
1山田 350000 12000
2山本 110400 2800 8880
3鈴木 280000
4伊藤 120000
5ﾀﾅｶ ﾏｻ 226000
6ﾅｶﾀ ｺｳ 144300
7H. JAME 250000
8小林 151200
9石田 137500 3
10森下 132000
11和田 96000 58
合計 1997400 275

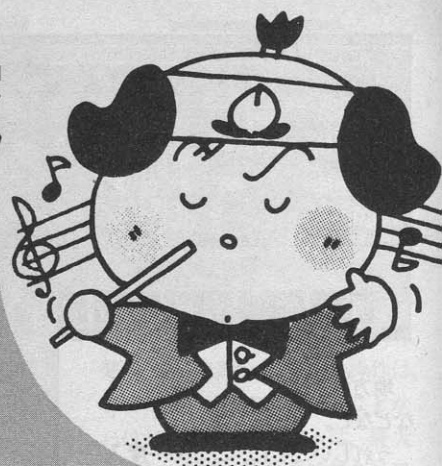
氏名 健康保健 厚生年
1山田 8700 9560 6000
2山本 3250 4060 1200 10000
3鈴木 6540 7600 14590 4800 6000
4伊藤 4200 5040 671 3640
5ﾀﾅｶ ﾏｻ 6450 7030 1246 10490 2800 10000
6ﾅｶﾀ ｺｳ 5800
7H. JAME 10640 3500
8小林 3690
田 4897 7316 839
6780 7050 784

90/05/12 現在
【社員名簿】
給与区分 所属部門 源泉 雇

1 = 山田 耕一 月給 1 営業第一 ○
2 = 山本 恵子 日給 2 営業第二 ○
3 = 鈴木 久夫 月給 5 配送係 ○
4 = 伊藤 みどり 日給 3 総務係 ○
5 = ﾀﾅｶ ﾏｻﾉﾘ 月給 4 経理係 ○
6 = ﾅｶﾀ ｺｳｲﾁ 時給 5 配送係 ○
7 = H. JAMES 月給 5 配送係 ○
8 = 小林 ひろ子 時給 1 営業第一 ○
9 = 石田 三郎 日給 2 営業第二 ○
10 = 森下 一 日給 1 営業第一 ○
11 = 和田 のり子 時給 3 総務係 ○

MSX2+テクニカル探検隊

FM音源ってどんなもの

MSX-MUSICという名称で仕様が定まったFM音源。ゲームの効果音を迫力あるものにしてくれるのは知っているけど、どんな仕組みになってるの？　テクニカル探検隊がその謎に迫るのだ。

FM音源へと至る電子楽器の歴史

FM音源を解説する前に、電子楽器の歴史を振り返ってみよう。

ボグ・ムーグ博士は、電圧で音階を制御できる発振器と、電圧で音色を制御できるフィルターを組み合わせて、〝ムーグ式シンセサイザー〟という楽器を作った。1968年にはこれを使用した最初のレコードが発表され、1970年代になると多くの音楽家がシンセサイザーを使うようになった。ただこのシンセサイザーは、最近主流となっている〝デジタルシンセサイザー〟とは違っていて、トランジスタなどのアナログ回路の組み合わせで作られたもの。デジタルに対して〝アナログシンセサイザー〟とも呼ばれているんだ。

でも、このアナログシンセサイザーには、いくつかの欠点があった。それが、温度変化に弱い、高価である、雑音が入りやすいということ。筆者も1970年代に秋葉原でICを買って、シンセサイザーを自作したけど、調整が難しかったことが印象に残っている。

さて、そんな欠点を克服するために開発されたのが、デジタル回路による電子楽器。もっとも単純なデジタル音源は、プログラマブル・サウンド・ジェネレータ、略してPSGだ。これは、4個程度のデジタル発振器の出力を、デジタル・アナログ（D/A）コンバーターで、オーディオ信号に変えて出力するLSI。価格が安く、使いやすいこともあって、MSXなどの多くのパソコンに組み込まれている。

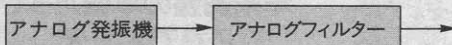
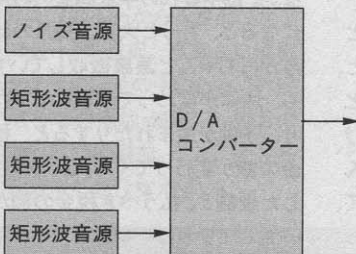
PSGよりも複雑な音を作る方法のひとつに、〝サンプリング音源〟がある。これは、ほかの楽器の音をマイクで受け取って、A/D（アナログ・デジタル）コンバーターでデジタル信号に変え、メモリーに記憶し、D/Aコンバーターでアナログ信号に戻して再生するもの。これを応用した楽器が、〝サンプリングシンセサイザー〟というわけだ。音を作る自由度は高いけど、大量のメモリーを必要とするなど、ハードウェアが高価になることが欠点といえる。

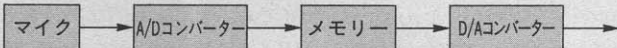
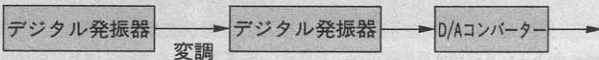
さて、PSGの安さと、サンプリング音源の自在さを合わせ持った音源として注目されるのが、FM音源だ。FMとは、FM放送やモデムのFM信号と同じ、〝周波数変調〟という意味。図1のように、1個のデジタル発振器の出力が、もう1個のデジタル発振器の周波数を変調して、PSGよりも複雑な音を作り出す。1個のデジタル発振器を〝オペレーター〟ともいい、図1のように2個の発振器を含むFM音源を、〝2オペレーター式FM音源〟という。ちなみに〝MSX-MUSIC〟は、正式名称を〝OPLL YM2413〟といい、9組の2オペレーター式FM音源を内蔵するLSIだ。

表1　電子楽器の性能比較なのだ

	アナログシンセサイザー	PSG	サンプリング	FM音源
ハードウェア	複雑	LSI	LSI+大容量メモリー	LSI
安定性	温度変化に弱い	安定	安定	安定
音色	多彩	貧弱	自由	多彩
データ量		小さい	莫大	小さい
価格	高い	安い	高い	並

図1　4つの電子楽器の構造を探る

アナログシンセサイザー

PSG

この中で、現在のMSXマシンに関係しているのが、PSGとFM音源。前者はMSX1のころからお馴染みの音源で、すべてのマシンに内蔵されている。図を見ればわかるように、3つの音とひとつのノイズを使い音を作り出す。そして後者は、MSX-MUSICと呼ばれるもの。FMPACにも同じ音源が入っている。

サンプリング音源

FM音源

楽器の音を分析してみよう

音を〝見る〟ためには、音の信号の電圧を〝オシロスコープ〟の画面で見ればいい。さらに、〝スペクトラム・アナライザー(俗にスペアナと略されるもの)〟という装置で音を周波数成分に分解すると、音の特徴がわかる。図2の左側は、オシロスコープで見た楽器音の波形の特徴を誇張したもので、右側がスペクトラム・アナライザーで測った周波数成分だ。

もっとも基本的な音は、波形が三角関数のsinで表わされる〝正弦波〟と呼ばれるもの。これはひとつの周波数の音のみを含む。次は波形が四角い〝矩形(くけい)波〟で、440Hz、1320Hz、2200Hz……のように、基本周波数とその奇数倍の周波数の音を含むものだ。実際の楽器では、クラリネットの音がこの矩形波に近い。次に基本的なのは〝のこぎり波〟。これは、基本周波数とその倍数の周波数の音を含んでいて、弦楽器の音の性質に似たものだ。アナログシンセサイザーは、のこぎり波を加工して、実際の楽器に似た音を作っている。

さて、打楽器、とくにスネアドラムの音は、ほかの楽器とは大きく違っている。規則性がなく、どちらかといえば〝ノイズ(雑音)〟に近いものだ。スペクトラム・アナライザーで見ると、広い範囲の周波数の音を含んでいる。

ティンパニーの音は、弦楽器と打楽器の中間の性質で、基本周波数とその近くの周波数の音を含んだもの。〝音階ノイズ〟とも呼ばれている。また、この音階ノイズを加工することで、風、波、口笛などの音も合成できるぞ。体育の授業などで先生が吹く笛や、素人が吹く管楽器の音も、音階ノイズだ。

これらの楽器の音、つまり図2のような波形の代わりに、FM音源は変調によって正弦波を歪ませて、基本周波数とその倍数の周波数を含む複雑な波形を作り出す。これは難解な技術で、試行錯誤で数値を調整して楽器の音を真似るしかないんだ。そこで、FM音源にはいくつかの楽器音を合成するためのプログラムが内蔵され、これらの音から選んで使うことが、一般的になっている。

さて、音を特徴づける要素としては、基本となる波形のほかに、音の強弱の変化も挙げられる。この〝強弱〟は、基本の波形を〝包む〟という意味で、〝エンベロープ〟と呼ばれている。

たとえば、ギターや打楽器を鳴らすと、その瞬間に強い音が出て、あとは少しずつ音が弱まっていく。ピアノのキーを押すと、はじめは大きな音が出て、それが少しずつ弱まり、キーを押している間はそのままほぼ一定の大きさの音が続く。そしてキーをはなすと、音が弱くなっていく。また一般の管弦楽器では、音の立ち上がりがゆるやかで、そのあと同じ大きさの音が続き、最後は立ち上がりと同じくらいの速さで、音が止まるといった具合だ(図3参照)。

これに対して、アナログシンセサイザーとFM音源では、立ち上がりの速さ(A:アタック)、その直後の減衰(D:ディケイ)、持続の強さ(S:サスティン)、消える速さ(R:リリース)を調節して、エンベロープを合成する。そのための装置が、〝ADSR〟と呼ばれるものだ。

かつてピンフロイドというロックグループは、〝吹けよ風、呼べよ嵐〟という曲の中で、シンバルの音を録音したテープを逆に回すことで、少しずつ大きくなって急に止まる効果音を作り出した。でもシンセサイザーを使えば、アタックを遅く、ディケイを速く、サスティンを0にするだけで、このような音を合成できる。また、エンベロープの合成は、FM音源の波形の合成よりも簡単なので、自分でADSRを調整して効果音を作り出すのも、おもしろいだろう。

図2 基本となる音を分析してみる

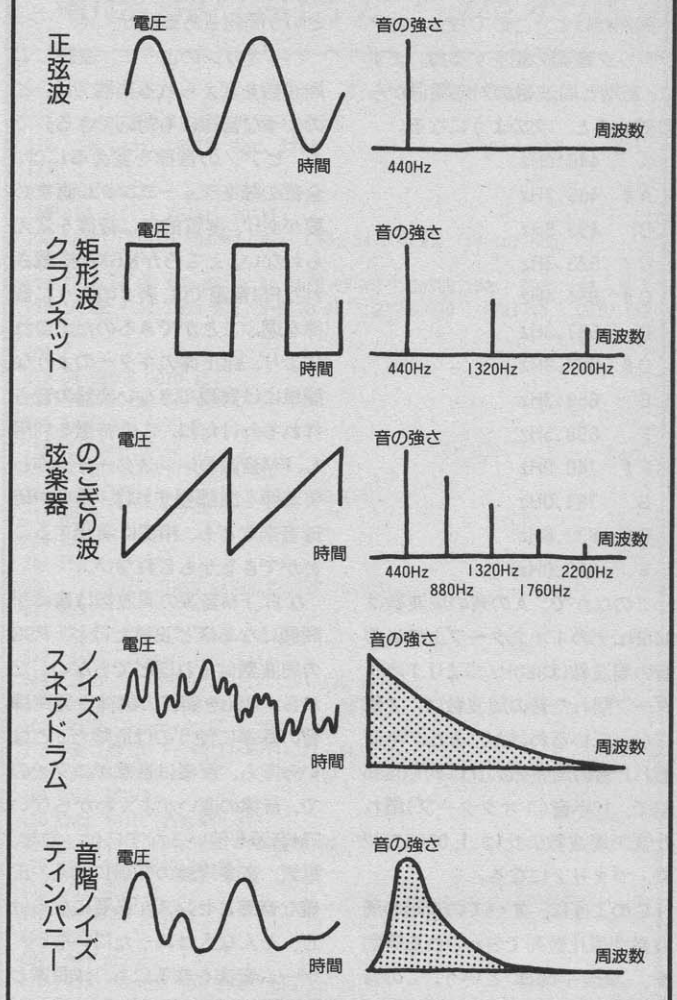
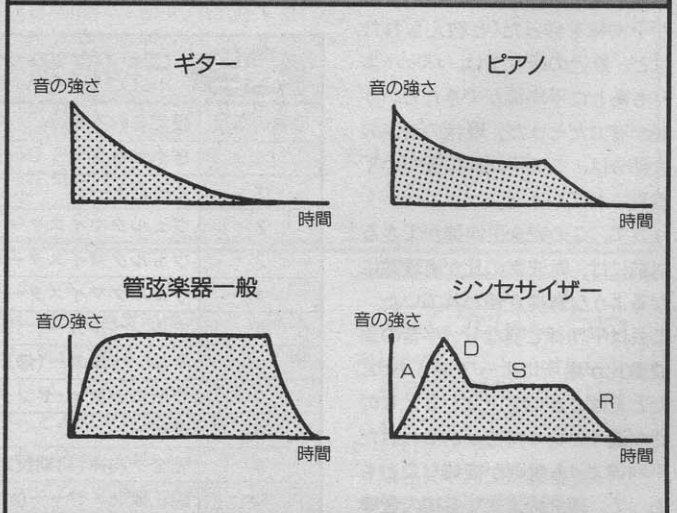



図3 楽器とシンセのエンベロープ

音程が平均律とは限らないのだ

突然だけど、ここでちょっとクラシック音楽の話をするね。まずは、音階と周波数の対応関係から整理すると、次のようになる。

A	440.0Hz
A#	466.2Hz
B	493.9Hz
C	523.3Hz
C#	554.4Hz
D	587.3Hz
D#	622.3Hz
E	659.3Hz
F	698.5Hz
F#	740.0Hz
G	784.0Hz
G#	830.6Hz
a	880.0Hz

このなかで、Aの音の周波数は440Hz、その1オクターブ上のaの音の周波数は880Hz。つまり1オクターブ離れた音の周波数は、2倍になっているわけだ。また、半音離れた音の周波数の比は約1.0595倍で、12半音(1オクターブ)離れた音の周波数の比は、1.0595の12乗、つまり2になる。

このように、すべての音階の周波数が等比数列で表わされる規則を、〝完全平均律〟という。この音律は、バロック時代から古典派時代にかけて成立したものらしい。筆者が高校生のころには、〝バッハが平均律を作った〟と教えられたけど、最近の研究では、バッハよりもあとに平均律ができたという説が有力だそうだ。現代の音楽の大部分は、この平均律に基づいて演奏されているぞ。

さて、この完全平均律ができる以前には、周波数の比が有理数になるような音律が使われていた。これは平均律と異なり、半音の周波数比が場所によって違うもの。たとえばCとC#の比と、BとCの比が違うという特徴があるわけだ。平均律よりも規則が複雑なこともあって、表2のような各種の音律が設定されているのだ。ただ平均律以外の音律では、和音の響きは美しいけれど、曲の移調が難しいという問題もあるんだ。

バイオリンのように、連続して周波数を変えられる楽器では、どのような音律にも対応できる。でも、ピアノの音律を変えるには、全部の弦をチューニングし直す必要があり、実質的には音律を変えられない。ところがMSXに搭載されたFM音源では、表2のように音律を選ぶことができるのだ。これにより、純正律のギターのような、簡単には実現できない楽器の音も作れるわけだね。この特徴を利用し、FM音源のレジスターを操作して音律を微調整すれば、雅楽や琉球音楽なども、精密に演奏することができるかもしれない。

なお、FM音源の周波数は音律が問題になるほど正確だけど、PSGの周波数はそれほどでもない。だから、PSGを楽器の調律や発声練習の基準に使うのは危険だ。とはいっても、筆者は音感がニブイので、音律の違いがよくわからない。FM音源を使いこなすには、数学、電気、音楽理論の知識に加え、正確な音感とセンスが必要になるけど、そんな人はめったにいない。ゲーム音楽を作るにも、作曲家と音色デザイナーとプログラマーが組んで働くように、役割分担が必要になるのだ。

MSX-MUSICを分析してみる

MSX-MUSICには、あらかじめ63種類の音色が用意されている。このうちの15種類はFM音源のLSIに内蔵された音色で、残りの48種類はROMに記録された音色だ。ROMに記録された音色のデータは、

CALL VOICE COPY

という命令で呼び出すことができるぞ。右ページのリスト1に掲載したのが、このデータを表示するためのプログラムだ。なお、FM音源に内蔵された音色番号を指定するとエラーが起き、リスト1のプログラムの場合は、

Voice No. * has no data.

といったメッセージが表示されるようになっている。

プログラム中で操作しているオペレーターは2種類。オペレーター1は、基本の波形を作るためのキャリアオペレーターで、オペレーター2が、1を変調するためのモジュレーターオペレーターだ。それぞれ設定している数値の意味を解説すると、それだけで1冊の本になってしまうので、ここでは省略するね。参考書などを使って、各自で調べてほしいな。そうそう、リスト1の〝PRINT〟という部分を〝LPRINT〟に変更して、音色データの表を印字しておけば、自分で音色を設計するための参考資料として便利かもしれないぞ。

FM音源を使ってリズム音に挑戦

MSX-MUSICに限らず、FM音源が苦手とする音は打楽器音だ。実際の打楽器や、アナログシンセサイザーが作り出す打楽器音は不規則なノイズだけど、FM音源の打楽器音は規則性がありすぎることが災いして、〝安っぽい〟あるいは〝機

表2 FM音源で設定できる音律一覧なのだ

音律の指定	設定される音律	音律の指定	設定される音律
0	ピタゴラス	11	純正律 cisメジャー(bマイナー)
1	ミーントーン	12	純正律 dメジャー(hマイナー)
2	ヴェルクマイスター	13	純正律 esメジャー(cマイナー)
3	ヴェルクマイスター(修正1)	14	純正律 eメジャー(cisマイナー)
4	ヴェルクマイスター(修正2)	15	純正律 fメジャー(dマイナー)
5	キルンベルガー	16	純正律 fisメジャー(esマイナー)
6	キルンベルガー(修正)	17	純正律 gメジャー(eマイナー)
7	ヴァロッティ・ヤング	18	純正律 gisメジャー(fマイナー)
8	ラモー	19	純正律 aメジャー(fisマイナー)
9	完全平均律(初期設定)	20	純正律 bメジャー(gマイナー)
10	純正律 cメジャー(aマイナー)	21	純正律 hメジャー(gisマイナー)

械的な〝音となってしまう。

そこでMSX-MUSICには、63種類の楽器音とは別に、〝リズム音〟を発生するための機能が用意されている。そもそも63種類の楽器音の中には、打楽器の音色も含まれているのだけれど、これらは楽器音と同じ方法で合成される音色。ここでいうリズム音とは、あくまでも別物だからね。

マニュアルなどにも書かれているように、MSX-MUSICにはチャンネル1からチャンネル9までの、9組みの2オペレーター式FM音源が内蔵されている。その全部を楽器音として使えば、9声の演奏が可能なわけだ。

ところが、リズム音を作り出すための方法として、チャンネル1から6までを普通の楽器音に割り当て、チャンネル7から9までの3組み分の6オペレーターを、リズム音として使うことも可能になっている。そのため、MSX-MUSICの機能を表わすのに、〝9楽器音または6楽器音＋1打楽器音〟という表現が使われるわけだ。

BASICからこれらの機能を利用するには、〝CALL MUSIC〟命令のパラメーターを変更すればいい。たとえば、

CALL MUSIC(0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1)

で9楽器音が。

CALL MUSIC(1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1)

で6楽器音＋1打楽器音が選択されるわけだ。

参考までに次に掲載したプログラムは、MSX-MUSICの音色データと、自分で作り出したリズム音の違いを聞きわけるためのもの。はじめに、楽器音の音色31番の2オペレーターによる〝Bass Drum〟を4回鳴らしたあと、リズム音の6オペレーターによるバスドラム音を4回鳴らすぞ。リズム音のほうが本物のドラムに似ていることを、実際に打ち込んで、キミの耳で確認してみてね。

```
10 CALL MUSIC(1, 0, 1, 1, 1, 3)
20 CALL BGM(0)
30 CALL VOICE(@31)
40 PLAY #2, "V15CCCC", "",
"", "", "RRRRB!4B!4B!4B!4"
50 CALL VOICE(@0)
```

また、MSXではFM音源とPSGを同時に鳴らせるので、FM音源で楽器音を出し、PSGで打楽器音と効果音を出すことも可能だ。しかし、MSX本体の機種によって、FM音源の音の大きさとPSGの音の大きさのバランスが違っているので、それぞれのマシンに応じて音量を調整するためのプログラムが、必要になってくるぞ。

MSX-MUSICの参考書をご紹介

誌面の都合もあって、細かくは紹介できなかったMSX-MUSICだけど、アスキーから発売されている〝MSX2＋パワフル活用法(杉谷成一著)〟に詳しく解説されているので、参考にしてみてね。BASICで作られた音色エディターなどのプログラムも掲載されているぞ。また、本にリスト掲載されたプログラムを収録した、ディスクアルバムも好評発売中なのだ。

このほか、パソコン通信をしているなら一度アクセスしてほしいのが、MSX-NETの〝msx.spec〟というボード。ここには、マシン語のプログラムがMSX-MUSICを使うための、〝FM-BIOS〟の仕様書が公開されているぞ。また、それだけでなく、MSXに関するさまざまな情報が掲載されているのだ。

というところで、今月のテクニカル探検隊はおしまい。次号では引き続き、FM音源に関して解説していく予定だ。マシン語、とくにMSX-DOS上のプログラムから、MSX-MUSICを呼び出して使うためのプログラム例を、紹介する予定だ。また、もしも読者からの要望があるようなら、〝フーリエ積分でFM音源を分析する〟なんて、難解な話題も考えているけど……たぶん没になるだろうな。

48種類の音色データを表示

```
100 ' read VOICE DATA of MSX-MUSIC
110 ' by nao-i on 20. Apr. 1990
120 '
130 CALL MUSIC : DEFINT A-Z
140 DIM VI(15),VD(31),VO(3)
150 PRINT "Voice Number (0,...,63; 64 for all; 65 for end) ";
160 INPUT ME
170 IF 0 <= ME AND ME <= 63 THEN VN=ME : GOSUB 200 : GOTO 150
180 IF ME = 64 THEN FOR VN=0 TO 63 : GOSUB 200 : NEXT VN : GOTO 150
190 END
200 '
210 ON ERROR GOTO 460
220 CALL VOICE COPY(@VN,VI)
230 ON ERROR GOTO 0
240 FOR I=0 TO 15
250   VD(I*2)=VI(I) AND 255
260   VD(I*2+1)=(VI(I) / 256) AND 255
270 NEXT I
280 NA$=""
290 FOR I=0 TO 8
300   IF VD(I) THEN NA$=NA$+CHR$(VD(I))
310 NEXT I
320 PRINT : PRINT "Voice No.";VN;" : " NA$
330 PRINT "Transpose=";VI(4);
340 PRINT "  Feedback=";(VD(10) AND 14) / 2
350 FOR I=0 TO 3: VO(I)=VD(I+16): NEXT I
360 PRINT "Operator 0" : GOSUB 490
370 FOR I=0 TO 3: VO(I)=VD(I+24): NEXT I
380 PRINT "Operator 1" : GOSUB 490
390 CALL BGM(0)
400 CALL VOICE(@VN,@VN,@VN)
410 PLAY #2,"CED<G>CR","V6EGF<B>ER","V4GBADGR"
420 CALL VOICE(@0,@0,@0)
430 CALL BGM(1)
440 ON ERROR GOTO 0
450 RETURN
460 '*** error
470 PRINT "Voice No.";VN;" has no data."
480 RESUME 440
490 '*** print data of an operator
500 PRINT "  AM =";(VO(0) ¥ 128) AND 1;
510 PRINT "  PM =";(VO(0) ¥ 64) AND 1;
520 PRINT "  EG =";(VO(0) ¥ 32) AND 1;
530 PRINT "  KSR=";(VO(0) ¥ 16) AND 1;
540 PRINT "  MULT=";VO(0) AND 15;
550 PRINT "  LKS=";(VO(1) ¥ 64) AND 3;
560 PRINT "  TL=";VO(1) AND 63
570 PRINT "  ADSR=";(VO(2) ¥ 16) AND 15;",": VO(2) AND 15;",";
580 PRINT (VO(3) ¥ 16) AND 15;",": VO(3) AND 15
590 RETURN
```

そうそう、いつものように、記事に対する意見や要望なども募集中。MSXに関するこんなことが知りたい、なんてことがあったら、どんどんMマガ編集部あてに送ってね。個別に回答することはできないけど、記事中で紹介していきたいと思います。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
テクニカル質問箱係

標準インターフェースボードを製作する

ハードウェア事始め

関　鷹志

今月はカートリッジスロットに接続するインターフェースの製作です。ケーブルを利用して外部機器をコントロールするもので、これさえあれば今後のハード製作がかなりラクになるはずです。チャレンジしてみてください。

スロット利用を簡単に！

最近、仕事の足には自転車を極力利用している関です。いわゆる、今ハヤリのMTBというヤツです。乗り始めたばかりのころは足腰がフラついて、体力が落ちたことを実感してしまいましたが、今ではすっかり安定した走行を楽しんでいます。心地よい初夏の風を受けて走っていると、仕事なんかどーでもいいようなキブンにさえなってしまいます。

さて、今月から新しいシリーズをお送りします。題して、MSX用標準インターフェースボード製作とその基礎知識編です。このハードをひとつ作っておけば、今後役に立ってくれるはずです。今までこのコーナーで、MSXに標準装備されたいろいろな外部ポートを利用した製作をいくつも行なってきました。ジョイスティックポート、プリンターポート、カートリッジスロットなどは本来の用途とは別に、外部の機器とインターフェースのためにも利用できるのです。

これらにはそれぞれ一長一短があるということは、前回もお話ししたとおりです。ジョイスティックポート（入力4、出力1、入出力兼用2、電源あり）やプリンターポート（出力9、入力1、電源なし）を入出力ポートとして使うのはそんなにむずかしいことではありません。事実、ここでも何度か紹介しています。ところが、このうちカートリッジスロットを使う場合は、今まで標準的なものがひとつもないために、うまく活用しきれていなかったのが現状です。

カートリッジスロットには、接続しようと思えばどんなハードでも接続できるように、CPUからの直接的なタイミング信号出力端子がほとんど接続されています。この信号数だけで多くの人は圧倒されてしまい、製作に二の足を踏みがちなようです。

そこで、外部との機器と簡単に接続できるような共通のインターフェースボードを製作することにしました。この回路を作っておけば、あとは外部に簡単なハードウェアを用意して、MSXでソフトを実行させてしまうだけで、いろいろな用途に利用できるわけです。今後は、このインターフェースボードに、外部のハードウェアをケーブルで接続する形態をどんどんと発表していくつもりです。

どのLSIを使うのか

今後、ずっとこのインターフェースボードを利用したハードウェアを設計していくために、ある程度の余分な機能をも含めて仕様を考えてみました。

・入手性のよい部品を使用する
・低価格で製作できる
・なるべく簡単な構成とする
・フレキシブルな活用ができる

これらのことを念頭に置いて回路を設計すると、やはり中心的な役割を果たすICには多機能のLSIを使用するしかないという結論に達しました。多機能なLSIは数々ありますが、入手性や価格、いちどに得られるポート数の多さの点から、インターフェース用LSIには8255A相当品を使うことにしました。この通称〝はちにーごーごー〟は、MSXのCPUであるZ80A-CPU相当品用として開発されたものではありません。もともとは、Z80A-CPUのご先祖様ともいえるCPUのi8080A用として開発されたものです。別名、PPI（Programmable Peripheral Interface）とも呼ばれています。私自身はこの呼び方が好きなので、今後PPIとして話を進めていきます。

PPIってどんなLSI？

PPIは発売開始されてから15年以上たったもので、この目まぐるしく変化するコンピューター業界にあっては異例の長寿製品です。日本初のワンボードコンピュータキットであるTK80にも使われているこのLSIは、今でもMSXやPC-9801シリーズにも改良品が使われているのです。

40ピンDIPタイプで、オリジナルはインテル社の製品なのですが、このLSIはまたたいへん数多くのセカンドソースを持っています。そのため、入手性、価格の面においてもこのPPIに勝るものはないと思われます。国内のメーカーだけでも、NEC、沖電機、東芝、ソニーなどが生産しています。当初はNMOSで作られていたのですが、消費電力や速度の点で不利な面が目立ってきて、ここ数年の間にだんだんとCMOSタイプが主流を占めるようになってきています。

8ビットの入出力ポートが3組みあるので、最大24本の出力ポートもしくは入力ポートが利用でき

PPIのピンについて

PPIの40ピンの内容を説明していきましょう。1番ピンから3番ピンは、PA2からPA0に順に対応しています。5番ピンはRDで、$\overline{CS}$＝Lのときにこのピンをしにすることにより、内部のレジスター情報をCPUが読み取れます。

6番ピンは$\overline{CS}$です。このピンをLにした状態で初めてPPI自身が使用可能となります。7番ピンはGNDで、すべての信号の電圧の基準ともなる端子です。8番ピンはA1、9番ピンはA0です。

10番ピンから13番ピンはPC7からPC4に順に対応しています。また、14番ピンから17番ピンは順にPC0からPC3に、また18番ピンから25番ピンまでは、PB0からPB7に対応しています。26番ピンはVDDで、＋5Vを与えます。27番ピンから34番ピンは、D7からD0に順に対応するデータバスラインで、CPUのデータバスラインに接続します。

35番ピンはRESET入力端子です。36番ピンは$\overline{WR}$で、$\overline{CS}$＝Lのときにこの端子をLにしてやることにより、CPUからデータを書き込むことができます。37番ピンから40番ピンは、PA7からPA4の順に対応しています。

るのが、このLSIの最大の特徴です。ただし、ビットごとに独立した入出力設定はできないとか、リセット直後はすべて入力ポートになってしまうなど、いくつかの欠点にもなりかねない点があります。

それにもかかわらず、なぜこのPPIが今日まで生き残って活躍しているのでしょうか。答えは簡単です。とても単純な内部構造なので、誰にでも使いこなすことができるからなのです。プログラマブルとはいっても、通常のロジックICで構成できる入出力ポートと、そんなに機能差はありません。やはり〝Simple is Best〟ということなのでしょう。

私個人の感覚としても複数のポートが必要ならば、TTLやCMOSの標準ロジックICで組むよりも、このLSIを利用したほうが手っ取り早いという程度です。単なる8ビットの出力ポートを3ペア作ると、ロジックICの場合、20ピンのICが3つは必要となります。部品実装面積、価格、ハンダづけの手間とどれをとってもPPIのほうに軍配が上がってしまいます。入力ポートの場合でも同じ結果です。

また、8080Aシリーズ用として発売されたにもかかわらず、ほかのCPUとの接続も比較的容易にできる点も見逃せません。実際、今回紹介する回路に利用しているICの数は、PPIを除いてはたったの2個だけです。

Z80Aとの複雑な関係

Z80Aファミリーには、Z80A-PIO(Parallel Input/Output controller。以下PIOと略)という立派な専用LSIがあるのですが、内部構造が立派すぎて、とてもほかのCPUと組み合わせて使うことはできないのです。また発売時期も遅かったためか、Z80AにもPPIを組み合わせて使われて、その結果普及が遅れて、値段が下がらなかったというのは悲劇としか言いようがありません。

事実、MSX内部の専用VLSIにもPPIの機能をそのまま組み込んでしまっているぐらいなのです。ちなみにMSX内部ではこのPPIを、キーボードインターフェースやスロット管理などに利用しています。

PPIは前にも説明したとおり、40ピンのDIPタイプのICです。ピン間隔は通常のロジックICと同じく、0.1インチ(約2.54ミリ)になっています。なお、みなさんが部品を購入するお店では見ることができないかもしれませんが、このICには外形がずっと小さなPLCCタイプやFPタイプなどもあります。これらはピン間隔をずっと狭くしたり、4方向にピンを出すなどの工夫をして外形を小さくしているのです。小型化が要求される用途にはこれらのパッケージのPPIが利用されているのです。

参考のために、DIPタイプのICのピンの見方を紹介すると、パッケージ上から見て、切り欠きがある部分を左にして左端下のピンから1番、2番となり、右端下まできたら、今度は右端上から数え始めることになっています。つまり、左端下が最小のピン番号で、左端上が最大のピン番号ということになります。DIPタイプのICは例外なくこのようなピン番号の割り振りになっています。

PPIはどこのメーカーのものを使用してもよいのですが、私のオススメはNECのμPD71055です。ちょっと型番を見ただけではわかりにくいかもしれませんが、これは現在国内で最も流通していると思われるセカンドソースの代表的なものです。

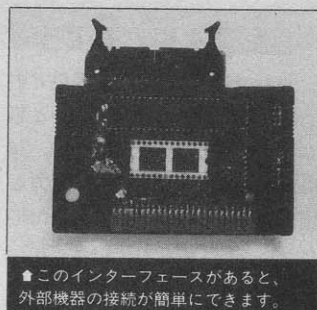
このLSIはCMOSタイプで、消費電力が通常のNMOSタイプのものと比べると動作時で約10分の1で、しかも価格も安いのです。私がいつも利用するパーツショップでは350円程度で入手できます。また、もともとは8メガヘルツクロック(MSXは3.58メガヘルツクロック)で動作する16ビットCPU(Vシリーズ、たとえば8086のエンハンスバージョンのV30)用の周辺LSIとして発表されたものなので、電気的タイミングも改善されていて設計も楽になっています。

その他の部品について

このPPIをMSXのカートリッジスロットバスに接続して使うには、若干の工夫が必要となります。これは、前にもお話ししたとおり、PPIは本来は8080A用として作られたもので、Z80A用ではないからです。そこでいくつかの部品が必要となります。とはいっても、ICが2個とコネクター1個、コンデンサーが4本程度です。

74ALS32は2入力のORゲートが4組み入ったものです。どれでもまったく同じ働きをするものなのですが、回路図中には参考のためにピン番号を入れて、どのゲートを使ったかわかるようにしておきました。パッケージは14ピンDIPで、14番ピンがVcc(プラス5ボルトプラスマイナス5パーセント)7番ピンがGNDとなっています。価格は50円前後でしょう。

74ALS139は、デコーダー回路が2個入ったICです。パッケージは16ピンのDIPで、16ピンがVcc、8番ピンがGNDとなっています。入力端子がA、B、そしてGの3本で、G=LのときにA、BでセレクトされたY0～3までの1本のみがLになるのです。価格は100円前後でしょう。

これらのICはALSタイプが望ましいのですが、もしどうしても入手しにくい場合は、LSタイプやHCタイプで代用できます。

⬆このインターフェースがあると、外部機器の接続が簡単にできます。

コネクターには、フラットケーブル用34ピンタイプを使用します。基板ハンダづけタイプのL型が便利です。今後は、この先に取りつけるハードウェアのみを製作することになります。そのため、何度も抜き差しして使うことになるので、あまり安物を買わないようにしてください。コネクターに関しては、〝安物イコール壊れやすい〟の図式がまだまだ健在のようです。

コンデンサーは0.1マイクロファラッドの積層セラミックと、電解コンデンサーの16ボルト47マイクロファラッドを使用します。積層セラミックが入手できない場合は、通常のセラミックコンデンサーでもオーケーです。また、電解コンデンサーはなるべくタンタルタイプを使ってください。

基板はいつものとおり、サンハヤトのMCC159PなどのMSXのカートリッジスロットバスに接続可能なものを利用します。

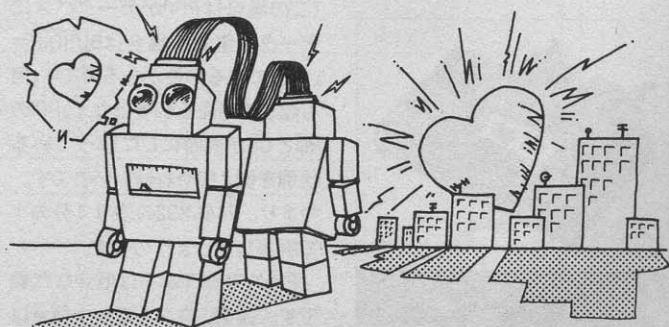
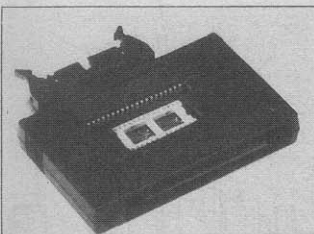
以上、基板を除いての部品合計金額は、ほぼ2000円以内に収まるはずです。この中でもっとも金額が張ることになるのはコネクターでしょう。

回路図を見てみよう

図１が全回路図です。意外とすっきりしたものになっていると感じられるのでないでしょうか。74ALS32はORゲートなのに、入力も出力も、ともに反転した形のANDゲートとして書かれていますが、これは論理を正確に理解するためなのです。負論理出力は負論理入力で受けるようにすれば、回路図をひと目見ただけでも動作を理解できるようになるからです。

PPIのデータバスのD0〜D7はそのままスロットバスのD0〜D7に接続しています。また、アドレスバスもA0、A1も同様です。PPIのアドレスの割りつけは、I/Oアドレスの０番地から３番地に設定しています。74ALS32の４分の１と、74ALS139の２分の１をそのために利用しています。I/Oアドレスは0〜FF番地までしかないので、アドレスバスはA0〜A7までの８本のみです。A7=A6=Lのときにのみ、74ALS139のＧ入力にＬが与えられます。そしてＡ入力はA4、Ｂ入力はA5に接続されているので、Y0がＬになるのはA7〜A4が同時にＬになるときのみです。これをPPIの$\overline{CS}$入力と74ALS32の４分の１の入力に接続しています。

つまり、I/Oアドレスが0〜0F番地になっているときなのです。PPIのアドレスは本来0〜3番地なので、イメージ（ゴーストともいう）が出ますが、ソフト上では問題は発生しません。これはA3とA2を無視している結果で、アドレスデコーダーには関係ないからです。

☗プリント基版を利用すると、もっと製作がラクになることでしょう。

どうしてもアドレス変更が必要な場合は、Y0の代わりに、Y1〜Y3を使うといいでしょう。Y1にした場合は、10〜1F番地、Y2の場合の20〜2F番地、Y3の場合は30〜3F番地にアドレス設定が変わります。

74ALS32の４分の２を利用して、PPI の$\overline{WR}$入力と$\overline{RD}$入力に与える信号を作っています。名称だけを見ていれば、スロットバスにも同じ信号名ものがあるので、そのまま接続してしまえばいいように見えます。しかし実際にそういった接続をすると、PPIの動作は保証されません。

Z80Aの場合、アドレスバスが目的のアドレスを示してから若干遅れて、書き込み動作の場合は$\overline{WR}$と$\overline{IORQ}$が、読み込み動作の場合は$\overline{RD}$と$\overline{IORQ}$がほぼ同時にＬになります。この$\overline{IORQ}$＝Ｌのときには、I/Oアドレスをアクセスしていることになります。

また、PPIは$\overline{CS}$を先にＬにしてから$\overline{RD}$もしくは$\overline{WR}$をＬにして読み出し、書き込み動作をするように規定されています。この時間差をセットアップタイムと呼び、セットアップタイムを十分取るためには、先に出力されるアドレス情報のみを$\overline{CS}$に与えて、スロットバスの$\overline{WR}$＝$\overline{IORQ}$＝ＬのときにPPIの$\overline{WR}$＝Lにして、同じくスロットバスの$\overline{RS}$＝$\overline{IORQ}$＝ＬのときにPPIの$\overline{RD}$＝Lにしてやればいいのです。この動作を満たすために、74ALS32の４分の２が利用されています。

また、残り４分の１もしっかりと活用しています。MSXの場合、I/Oアドレスに位置するデバイス（この場合はPPI）がデータバスにデータを乗せる場合は$\overline{BUSDIR}$＝Lにしてやる必要があるのです。何も難しく考える必要はなく、PPIの$\overline{RD}$と$\overline{CS}$が同時にＬになっている状態を伝えてやればいいのです。つまり、74ALS32の残り４分の１で解決してしまうのです。

PPIのRESET端子は厄介な代物です。通常、コントロール信号は負論理と相場は決まっているのに、PPIに限らず、なぜか8080A用のインターフェースLSIはRESET入力が正論理となっています。MSXから出力されているリセット信号は当然負論理の$\overline{RESET}$なので、インバーター回路が必要になります。通常は、ゲートの余っている部分をうまく利用するのですが、今回はゲートが余っていないし、たとえ余ったとしてもORゲートはどう頑張ってもインバーターとして活用できないので、74ALS139の２分の１を利用しています。

A＝H、G＝Lとして、Ｂを入力端子として使っています。こうすると、$\overline{Y3}$が反転出力、$\overline{Y1}$が非反転出力となり、コネクターには直接バススロットからの信号を出さずにすんでしまい、まさに一石二鳥なのです。

プリント基板について

コネクターは基板の端のほうに取りつけることになると思います。この際、コネクターの耳の部分がほかの部品と当たらないように気をつけてください。コネクターのピン仕様は表１のとおりです。ピン番号の１番から始まる奇数面は、コネクター上部に位置することになります。１番ピンには目印になる▼マークがついているはずです。

今回の試作には、今後とも利用する可能性があるので、プリント基板を自作して作ってみました。ある程度の希望者があれば、しっかりとした両面スルーホール基板を作ってみてもいいようにパターン設計までしてみました。

詳しい話は来月号に掲載することにします。もし、絶対に欲しいという人は、はがきにPPI基板希望と書いて、住所、氏名、年令、電話番号を明記の上、下記のあて先まで出してください。ある程度、希望枚数が達成されたときに基板製作を開始することになります。製作枚数によっても価格は変わるのですが、なんとか１枚2000円以内に収めたいと思っています。（編集部注：この件に関して、MSXマガジン編集部へのお問い合わせはいっさいご遠慮ください）。

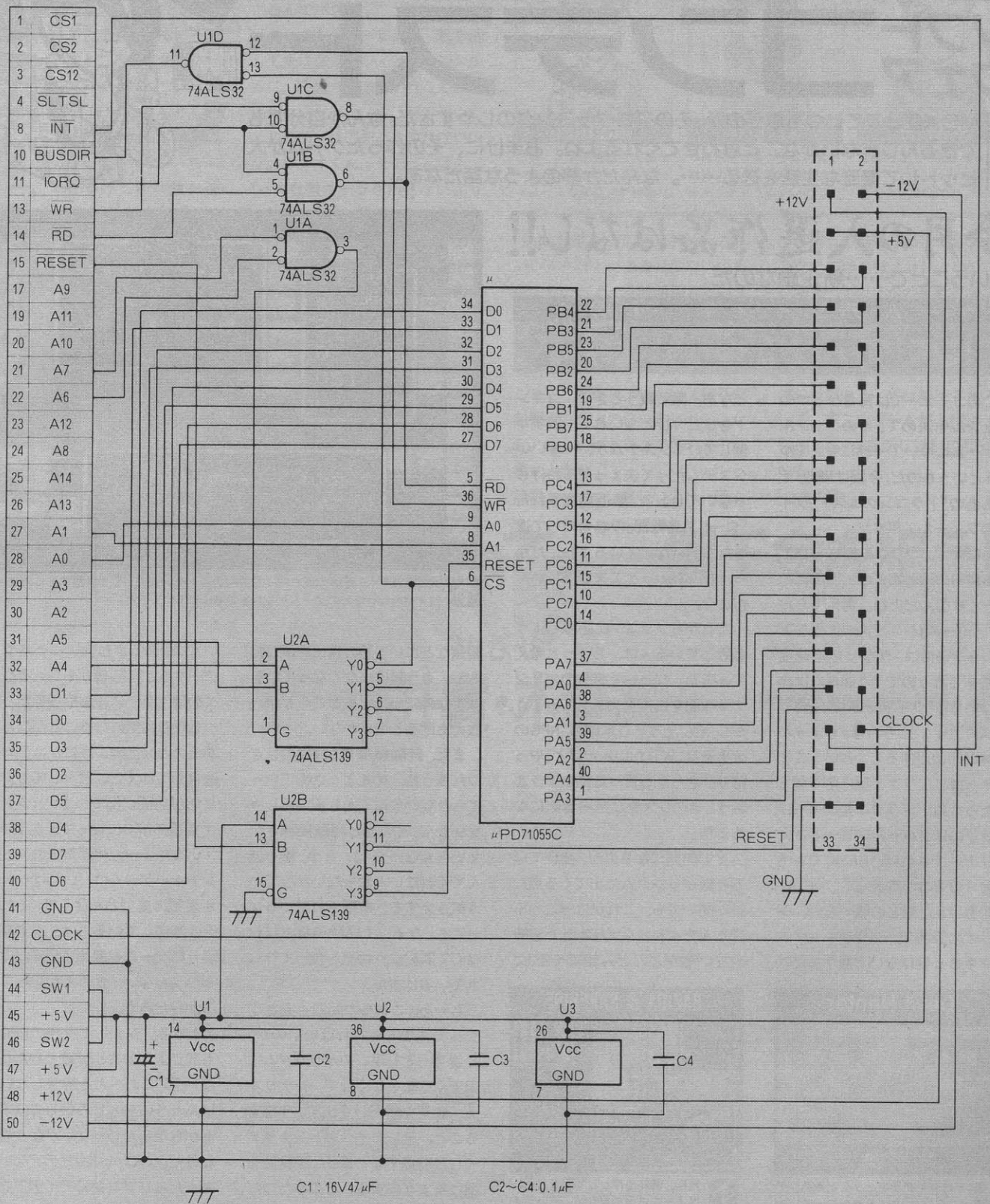
次回はPPIのソフトウェア基礎知識編ということで、簡単なLED表示装置を取りつけて光らせてみたいと思います。お楽しみに！

あて先

〒502
岐阜県岐阜市黒野307-1
アークビラＫ106
（株）データシステム
PPIプリント基板 係
☎0582-34-2943

表１　コネクターの信号（今後の基準となるもの）

ピン	信号	ピン	信号
1	＋12V	2	−12V
3	＋V5	4	＋5V
5	PB4（グループB）	6	PB3（グループB）
7	PB5（グループB）	8	PB2（グループB）
9	PB6（グループB）	10	PB1（グループB）
11	PB7（グループB）	12	PB0（グループB）
13	PC4（グループA）	14	PC3（グループB）
15	PC5（グループA）	16	PC2（グループB）
17	PC6（グループA）	18	PC1（グループB）
19	PC7（グループA）	20	PC0（グループB）
21	PA7（グループA）	22	PA0（グループA）
23	PA6（グループA）	24	PA1（グループA）
25	PA5（グループA）	26	PA2（グループA）
27	PA4（グループA）	28	PA3（グループA）
29	$\overline{INT}$	30	$\overline{CLOCK}$
31	未使用	32	$\overline{RESET}$
33	GND	34	GND

図1　カートリッジスロット標準インターフェース回路図

賞金50万円のグランプリを勝ちとれ!

ソフトウェアコンテスト

MSX使っていつも思うのが、そのプログラミングのしやすさだ。なんか自分でもできるんじゃないかな、と思わせてくれるよね。おまけに、その作ったゲームが大ヒットして優雅な生活を送る……。なんだか夢のような話だなあ。

今月の入選作品はなし!!

ということで……新企画なのだ

ゲームデザイン学　その1

RPGのカタチについて考える

MSX版の「ドラゴンクエスト」だ。RPGのカタチの主流として君臨するこのゲーム。数え切れないほどのゲームがこれを参考にしているのだ。

このコーナーでは毎月ひとつのジャンルを決めて、そのジャンルのゲームについて一緒に考えてゆこうというものだ。今回はRPG。それもあの『ドラゴンクエスト』タイプのフィールドRPGだ。

とにかく、ソフコンに送られてくるRPGのほとんどが、ドラクエそっくりなんだよね。考えてみたら、『イース』シリーズのようなアクションRPGは、かなり処理速度が要求されるのでそう簡単には作れないし、『ウィザードリィ』シリーズのような3Dものは、ちょっと地味な印象がするし、ということでやっぱりドラクエ型に落ち着くんだろうね。ドラクエ型のRPGは、マップのスクロールスピードさえクリアーできれば、BASICでもそれなりのものが作れるし。

でもねえ、敵との戦い方や、シナリオの雰囲気、グラフィックまでマネる必要はないと思うんだけどなあ。敵と戦うときに、コマンドをひとつひとついれて一匹ずつ倒していくシステムが、一番いいシステムだって決まってるわけじゃないでしょ？　最近発売された『ロードス島戦記』の場合だって違ったものになっているよね。だから、もうちょっと工夫がほしいんだよな。

これからソフコンに応募しようと思っている人は、ちょっと考えてみてね。なるべく自分のオリジナルな面を出す努力をしてみよう。

じゃあ、そろそろ本題の〝RPGのカタチ〟に入りたいんだけど、やっぱり、さっきも言った敵キャラと戦うときのシステムが一番気になるよね。

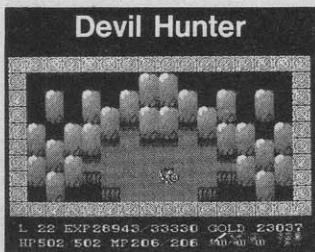
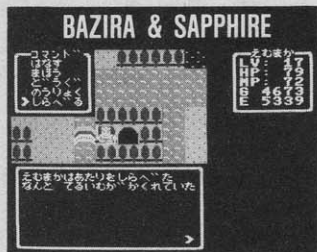
まず問題になるのが、歩いていると敵がランダムに出てくる点だ。誰に聞いても、これがけっこう不評なんだよね。シナリオ上で意味のない敵がどんどん出てくるし、洞窟などにいる悪の親玉を倒したあと、もう敵はいなくなっているはずなのに出てくるところとか、数え上げると切りがない。

また、経験値稼ぎも問題のひとつだろうね。めんどくさくてやってられないなんて人も多いんじゃないかな。やたらと経験値稼ぎがたいへんなRPG は、もう、誰も遊んでくれないんじゃないかっていう気さえする。市販されているゲームも、なるべく経験値稼ぎはしなくて済むように気を使って作られているはずだ。

じゃあ、これらの問題点をどうやってクリアーすればいいのか。一番手っとり早いのがランダムに出てくる敵をなくして、シナリオ上、必要な敵だけを出すようにすること、そしてイベントをクリアーした時点でまとまった経験値をあげるようにする。このふたつだろう。こういうシステムのRPGがいくつかあるよね。イベントをクリアーすると経験値がもらえるなんてのは、イースでもやってたもの。

しかし、気になることがひとつあるのだ。上のようにシステムを改良してゆくと、どうしてもシナリオが前面に出てしまい、シナリオ重視のRPGになってしまうのだ。

いまちょっと停滞気味のアドベンチャーゲームは、いわばシナリオ重視の典型とも言える。それが今、停滞しているのは、シナリオ通りにゲームを進めていくだけじゃつまんない、とみんな思っているからだろう。

だから、シナリオ重視のRPGでも同じようなことが言えるんじゃない？　このへんを解決しないと、ほんとうにおもしろいものはできあがらないんじゃないかなと思うわけだ。なんかいいアイデアない？あったらソフコンにアイデアを書いて送ってきてちょーだい。

とにかくグラフィックが秀逸。ゲームバランスにも気を使っている。2席入選で現在TAKERUで発売中だぞ。

先月、選外佳作として紹介した、フィールド型のRPGだ。短いシナリオだけど、テンポよく遊べたのだ。

編集部からのアドバイス

そんなわけで、今回はRPGについて考えてみたいんだけど、とりあえず今のRPGに不満なところってある？
ロロオくん、どう？
「とにかくめんどくさいのがヤだな。意味のない敵をいちいちやっつけて経験値を稼いだりするのって、いいかげん終わりにしてほしいなあ」
ふーん。そらまめは？
「やっぱり、ランダムに敵が出てくるのだけはやめてほしいよね。あれがあるから経験値稼ぎみたいなのがあるんだし。もうちょっとメリハリをつけて出したいよな」
じゃ、哲馬くんは？
「ゴホゴホ、今、ちょっとカゼひいてるんでパスね」
はあ。まあ、よーするに、敵を倒して先に進んでいくというシステムに、問題があるということみたいだね。
じゃあ、そこをどうすればいいか。ロロオくん、そのへんは？
「ムダな敵キャラを出さないようにしてさ、すべての敵キャラになんらかの意味合いをもたせればいいんじゃないかな。それに、イベントをクリアーしたときに大量の経験値をくれるようにしておけば、経験値稼ぎなんかしなくて済むんじゃない？」
意味合いって、シナリオとシンクロさせて、要所要所にまとめて出すということ？
「そうそう」
なるほど。そらまめは？
「無駄な敵キャラを出さないのもいいんだけど、あまり少ないのも考えものだよ。経験値稼ぎという無駄があるから、プレーヤーがその中で自分なりの遊び方を見つける、っていう楽しみがあるわけでしょ？　だから、なにか代わりの無駄がないとつらいんじゃないかな。たとえばドラクエⅣのコイン集めとかね」
無駄ねぇ……。難しいよね。遊んでて楽しい無駄なわけでしょ。ドラクエの場合は、カジノとかコイン集めなどのほかの無駄を混ぜながらやってるもんね。それにAI機能までつけて、プレーヤーの苦労を少しでも減らそうとしているわけじゃない？　やっぱりドラクエって、すごいゲームだよね。
「ものすごく親切な設計になっているし」
「そうだね」

吉田哲馬
ご存じ、吉田建設、吉田コンツェルンのプログラマー、キュートな関西弁が特徴だ。

林ロロオ
ショートプログラム担当の林は、ゲームと料理にはムチャクチャうるさいのだ。

そらまめ
音楽のこころを担当しているが、じつはDanteのプログラムもしたのだ。

ソフコンに作品を送って、一攫千金を狙え！

今月紹介する作品がなくて、ほんとに残念。応募がなかったわけじゃないんだけど、どれもいまひとつだったんだよね。それに、ちょっとだけ手直しすれば、かなりイイ線いっているものもあって、その作者にはアドバイスをして、もう一度送ってきてほしい、とお願いしたりしたんだよね。とにかく、ひとりでプログラムするのって大変なことだし、そう簡単にいいものができるはずがない。何度もチャレンジすることが大切だと思うぞ。みんながんばってね。

〝MSXマガジン・ソフトウェア・コンテスト〟では、みなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。優秀な作品にはグランプリ50万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られることになっています。

めざせ！ 堀井賞・木屋賞

また、これらの入賞した作品を集めて、半期に一度選考委員会を開き、その内容を審査します。そして優秀であると認められた作品に対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞（100万円）を贈り、表彰いたします。

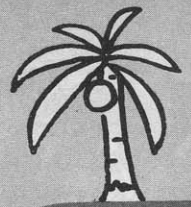
●募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、（株）アスキーの要請によりMSXマガジン誌上で掲載できるもの、およびパッケージまたはTAKERUで販売できるものに限ります。また、入選作の著作権は（株）アスキーに帰属します。当然のことながら、他人のプログラムの全部、または一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断りいたします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア。
②MSX、MSX2、MSX2＋の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。
③住所、氏名、年齢、電話番号（連絡先）、賞金の振り込み口座（銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名）を明記したもの（住所、氏名には必ずフリガナをつけてください）。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

グランプリ賞金50万円

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
ソフトウェア・コンテスト係

再来年の今月今夜も
このゲームで興奮させてやる！

SHORT PROGRAM ISLAND
ショートプログラムアイランド

今月の３本は、どれもシンプルなルールにかかわらずオモシロイものばかり。
だまされたと思って、いっぺん打ち込んで遊んでみてくださいな。いいぞー。

第２席 ツタンカーメン・ファラオの栄光

MSX 1 / MSX 2 / MSX 2+ / ♪ / 💾 / 漢 by松本岳美
リストは137ページに掲載

古代エジプトを舞台に、若くして死んだ王ツタンカーメンと名もなき男が、3000年ののちに己れの魂の復活を賭して戦う、壮大なスケールの歴史スペクタクル！　なんて、超大ゲサな設定とは裏腹に、ゲーム内容はたんなる悪口合戦である。しかし、ハヤリの対戦プレーができるなど、決してあなどれないゲームだ。

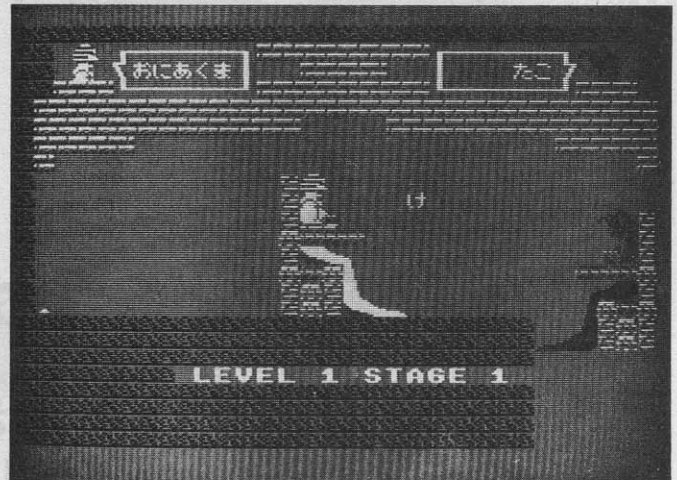
プログラムを実行すると、まずディスクにマシン語ファイルが作成されて、それからゲームがスタートする。

タイトル画面が表示されたら、ひとりで遊ぶかふたりで対戦するかを選ぶ。ひとりプレーの場合、プレーヤーは向かって左側のミイラを操ることになる。

ゲームはお互いに悪口をぶつけあって、画面の端まで追いやったほうが勝ちだ。カーソルキーまたはジョイスティックの左右で相手にぶつけたい言葉を選び、スペースキーまたはトリガーAで発射する。相手にうまく当てると１歩前進することができ、逆にぶつけられると後退してしまう。相手の言葉をかわしたいときは、カーソルキーの上下でシールドを上下させて、受け止めるようにすればいいのだ。

ゲームは３ラウンド制で、先に２ラウンド勝てばつぎのステージへ進むことができる。ふたりで対戦プレーをする場合、２プレーヤー側はジョイスティックをポート２へ差してくれ。

⬆ステージは全部で６つ用意されている。

⬆ステージが進むごとに、対戦相手の顔が変わっていくのだ。

⬆対戦プレーのときは、悪口を自分の好きな言葉に変更できるようになっているぞ。

変数表

変数	内容
D	マシン語書き込み用
I,J,K	ループカウンター
L	レベル
N	ひとりプレーかふたりプレーかを決める
R	ラウンド数
S	ステージ数
AD	マシン語データ書き込み時のアドレス
N$(1,2)	現在使っている言葉
D(1,2)	現在使っている言葉の長さ
F$(17)	ファラオが使う言葉
DS(17)	ファラオが使う言葉の長さ
K(2)	各ラウンドの勝利プレーヤーの記憶用
W(1)	勝利したラウンド数
A$	キー入力、データ読み込み用

行番号表

行番号	内容
10〜130	初期設定
140〜230	ふたりプレー用のメインルーチン
240〜330	ひとりプレー用のメインルーチン
350〜380	戦闘中の画面を描く
390	爆発音を鳴らす
400	戦闘前の火花が散るアニメーション
410	メッセージのクリアー
420	言葉の入力用
430	ラウンドごとの勝者を表示する
440	言葉の文字列をマシン語に渡す
450〜490	音楽のデータ
500〜550	画面や言葉のデータ
560〜640	マシン語ファイルを作成する
650〜1610	マシン語のデータ

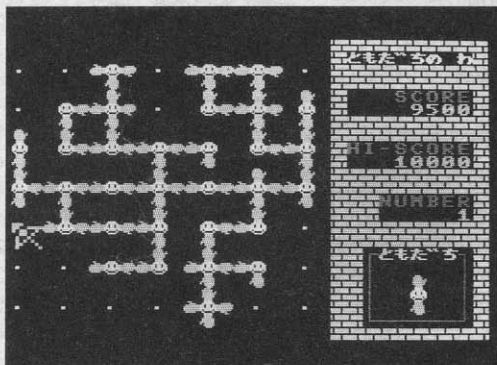
  MSX（RAM32K以上） MSX2（VRAM128K以上） MSX2＋専用 要FMPAC、本体内蔵FM音源 要ディスクドライブ 要MSXベーしっ君 漢 要漢字ROM

第2席 ともだちのわ

MSX 1 MSX 2 MSX 2+ ♪ 漢 by宮之尾博明

リストは140ページに掲載

友達どうしで、手と手をつなぎあって、さあ何人までつなげるかな？　という、誰もが簡単に思いつきそうで思いつかなかったアイデア賞もののゲームだ。

画面の中央に手を4方向に伸ばした人が表示されたらゲームスタートだ。いろんな方向に手を伸ばした友達がつぎつぎとやってくるので、手と手がうまくつながるように配置してあげよう。友達はカーソルキーで上下左右に動き、スペースキーで手をつなげるようになっている。一度にたくさんの友達と手をつなぐほど得点は高いんだけど、そのかわりつぎの友達の手をつなぐ場所が少なくなってしまうから注意が必要。一定の人数が手を取り合えばクリアーだ。手をつなぐ場所がなくなってしまったら、ESCキーを押してギブアップしよう。

⬆高得点を狙いつつ、面クリアーするのはなかなか難しい。

変数表	
X, Y	スプライトの座標
FX,FY	友達の座標
SC	スコア
HS	ハイスコア
CS	置くべき人数
C	置いた人数
BS	得点計算用
F$(n)	友達のパターン
NF	乱数
FH	手をつなげるかどうか
F(n)	周りにつながる手があるかどうかの判定

行番号表	
10〜130	初期設定
140〜230	ゲーム画面の作成
240〜290	メインルーチン
300〜330	面クリアーの処理
340〜360	ゲームオーバー処理
370〜410	得点計算の処理
420	文字を太くする
430〜460	友達をおく
470	次の友達を表示する
480〜590	友達を置くことができるかどうかの判定
660〜740	友達のパターンデータ

第3席 V

MSX 1 MSX 2 MSX 2+ ♪ 漢 byKICHI

リストは141ページに掲載

ふたり対戦型の、撃ち合いシューティングゲーム。死ぬほど単純なゲームだが、V字形の飛行機の動きが気持ちよくって、病みつきになることうけあいだ。

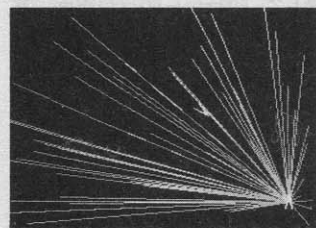
プログラムを実行するにはMSXベーしっ君が必要。CALL RUNで戦闘開始だぞ。

プレーヤー1はカーソルキーまたはジョイスティック、プレーヤー2はジョイスティックをポート2に差して使う。飛行機はカーソルキーまたはジョイスティックの左右で左右に回転し、上を押すと加速。そして、スペースキーまたはトリガーAでミサイルを発射するようになっている。

先に相手をミサイルで撃ち落とした方が勝ちで、飛行機どうしがぶつかってしまったら引き分けだ。

飛行機は壁にぶつかると反射するようになっている。この性質をうまく利用することが、勝利への近道だぞ。とにかく、操作性に早く慣れてしまおう。

⬆不思議な浮遊感覚がキモチイイのだ。

変数表	
X, Y	自機や弾の座標
H(n)	自機や弾の向き
VX,VY	自機の速度のベクトル
Q(n)	連射の判定用
M(n)	効果音発声用
S, C	三角関数のデータ
R	キー入力用
Q	トリガー入力用

⬆撃ち落とすと、ハデに爆発してくれる。

行番号表	
10〜50	初期設定
60〜190	自機の移動
200〜290	弾の移動
300〜340	効果音の処理
1000〜1080	勝負がついたときの処理
2000〜2200	スプライト定義処理
3000〜3070	タイトルの表示
4000〜4040	弾を発射する
5000〜5070	文字を表示する
6000〜6050	引き分けの処理
6060〜6070	自機の爆発音

ショートプログラム投稿大募集

このコーナーでは、自作のショートプログラムを募集しています。採用者には、内容に応じて第1席入選が10万円で、以下第2席5万円、第3席3万円、佳作1万円が支払われます。

作品を応募するさいは、プログラムをディスクまたはテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号と、変数表や行番号表などのプログラムに関する資料をそえて、下記の住所まで送ってください。プログラムの内容は自由ですが、盗作や二重投稿は絶対におやめください。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

プログラミングという作業は、一見難しそうで、やっぱり難しい。と書いてしまってはミもフタもないが、真剣に取り組めば必ずその楽しさが見えてくるはずである。なによりもまず、あきらめないことがカンジンですぞ。

今月のお題目 割り込み処理の研究

今月は割り込み処理を研究する。と、書いたところで、「割り込み処理ってナンジャラホイ」という人が多いだろうから、まずはその説明から入ろう。

割り込み処理とは、プログラムの実行中に、ある特定の条件が発生したときに、実行を中断してべつの処理を行なうことだ。マスターすればとっても便利なこの機能、これからいろんな使い方を研究してみよう。

キー入力による割り込み処理

まず最初に説明するのは、

ON KEY GOSUB

ON STRIG GOSUB

ON STOP GOSUB

で表わされる、キー入力に関する割り込み処理だ。これらは3つとも、あるキーが押されたときに割り込みを行なうことが特徴で、上からファンクションキー、ジョイスティックのトリガー、CTRLキー+STOPキーに対応している。対応しているキーが異なるほかはまったく同じだと考えていい。

ここでリスト①を入力、実行してみてくれ。このプログラムは、F1キーが押されるたびに画面の色が変化するようになっている。プログラムの流れを説明すると、まず10行で画面モードを設定。そして、20行から30行でF1キーによる割り込み処理を宣言している。そして、50行から60行が画面に文字を表示するメインルーチンで、100行以降が、キーが押されたあとに画面の色を変えるサブルーチンになっている。

注目してほしいのは、20行で一度割り込みの宣言をしたら、メインの部分でいちいち条件判断をしなくても、自動的にサブルーチンへ実行を移してくれるところ。おかげで、処理スピードがだいぶ速くなるのだ。

そして、リスト①を発展させたのがリスト②。このプログラムは、F1キーを押すとポーズがかかり、F2キーで再び実行されるようになっている。100行と120行で、それぞれ何が押されたときにサブルーチンへ実行を移すかを変更しているところがミソだ。

リスト①

```
10 SCREEN 1:COLOR 15,7,7
20 ON KEY GOSUB 100
30 KEY(1) ON
40 CO=14
50 PRINT "12345";
60 GOTO 50
100 CO=CO XOR 15
110 COLOR CO
120 RETURN
```

リスト②

```
10 SCREEN 1:COLOR 15,7,7
20 ON KEY GOSUB 100,200
30 KEY(1) ON
40 PRINT "12345";
50 GOTO 40
100 KEY(1) OFF:KEY(2) ON
110 GOTO 110
120 KEY(2) OFF:KEY(1) ON
130 RETURN
200 RETURN 120
```

スプライトの衝突判定を割り込みで

ON SPRITE GOSUB

は、複数のスプライトが重なったときに割り込み処理を行なう機能だ。この機能の便利なところは、透明な部分が重なっても無視されて、色がついている部分だけ衝突判定をしてくれることだ。おかげで、複雑な形をした図形どうしの衝突も簡単に見つけてくれるのだ。

ただし、この割り込みにも欠点がある。いったいどのスプライトとどのスプライトがぶつかったのか、特定することができないのだ。したがって、残念ながら1画面にたくさんキャラクターが出るシューティングゲームには応用することができない。

エラー割り込みは慎重に使うべし

ON ERROR GOSUB

で表わされるエラー割り込みは、プログラムを実行中にエラーが発生したときかかるものだ。これを使う場合、割り込みルーチンの最後をRETURN文ではなくRESUME文で終わらせなければならないことになっている。

注意したいのは、サブルーチンでちゃんとエラーの原因を取り除かないと、何度もエラーが発生して無限ループになってしまうことだ。したがって、ディスク関係のエラーなどの場合以外は、なるべく使わないほうがいいだろう。

タイマー割り込みでBGMが鳴らせる?

最後にとっても便利な機能を。

ON INTERVAL=n GOSUB

で表わされるタイマー割り込みは、60分の1秒単位で、一定時間ごとに割り込み処理を実行する命令。決まった間隔で同じ処理を繰り返すことができるのが特徴だ。

この機能を使えば、なんとBGMを鳴らすこともできる。たとえばPLAY文で、テンポを120に設定した場合、1小節の長さは2秒。したがって、2秒おきに割り込み処理ルーチンへ飛んで1小節ずつ音楽をならせば、きれいなBGMが流れるというわけだ。

質問コーナー

Q VDP命令やSET SCROLL命令で画面をスクロールさせると、画面に変なゴミや文字などが現われるのはなぜですか?

東京都 作田 稔

A この命令でスクロールさせると、ふだん表示されないスプライトデータやキャラクターデータなどの部分が出ちゃうんだよね。残念ながら、BASICレベルでは隠すことができないのだ。

さて、次号からはより多くの質問にも答えていこうと思う。質問や意見のあて先はこちらだ。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
BASICの神様係

ツタンカーメン・ファラオの栄光

操作方法は134ページに掲載

```
10 '--------------------------------
20 ' Tutankhuamen Glory of the Pharaoh
30 '-----Presented By.T・Matsumoto.-----
40 '--------------------------------
50 SCREEN 0,0:CLEAR 500,&HBFFF:ON ERROR
GOTO 570:BLOAD"PHARAOH.MAC"
60 KEY OFF:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HC003:DEFU
SR1=&HC006:DEFUSR2=&H156:DEFUSR3=&H90:DE
FUSR4=&HC000:A=USR(0):WIDTH 32
70 DIM N$(1,2),D(1,2),F$(17),R$(5),DS(17
),W(1),K(2),P$(2)
80 A$="T120V11L8O3DGAGA4GADGAGA4GA":A1$=
A$+A$:A2$=A1$+A$:B1$="T120S10M8000L4O2G.
G8GDG.G8GD":B2$=B1$+B1$:B3$="F.F8FCF.F8F
C":B4$=B3$+B3$:C1$="T120V11L1O5GF+E-D":C
2$="O4G2.O5D4GO4G2.O5D4GO4V10GV12G"
90 P$(0)="":P$(1)="PLAYER 1":P$(2)="PLAY
ER 2"
100 RESTORE 540:FOR I=0 TO 17:READ F$(I)
,DS(I):NEXT:FOR I=0 TO 5:READ R$(I):NEXT
110 GOSUB 390:FOR I=0 TO 6:LOCATE 10,23:
PRINT:NEXT:LOCATE 10:PRINT R$(5):PRINT:L
OCATE 5:PRINT"- フ ァ ラ オ の え い こ う -":FOR
 I=0 TO 15:PRINT:NEXT:LOCATE 4,10:PRINT"
1PLAYER ・・・PUSH (1) KEY":LOCATE 4,12:PRI
NT"2PLAYERS・・・PUSH (2) KEY"
120 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 120 ELSE IF
A$<"1" OR A$>"2" THEN 120 ELSE N=ASC(A$)
-49:POKE &HC8B2,1-N:LOCATE 4,(1-N)*2+10:
PRINT SPC(25):FOR I=15 TO 0 STEP -1:PLAY
"V=I;L64C":NEXT
130 IF N=0 THEN S=0:GOTO 250 ELSE R=0:S=
5:W(0)=0:W(1)=0:K(0)=0:K(1)=0:K(2)=0
140 '---------- 'フタリヨウ' ノ トキ - - - - -
150 RESTORE 520:FOR I=0 TO 2:READ N$(0,I
),N$(1,I):D(0,I)=I*1.5+2:D(1,I)=I*1.5+2:
NEXT
160 LOCATE 1,15:PRINT"ことは゛ を へんこうしますか?(Y
/N)";:A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" T
HEN 190 ELSE IF A$="Y" OR A$="y" THEN 17
0 ELSE 160
170 FOR K=1 TO 2:LOCATE 1,15:PRINT P$(K)
" は なんて いいますか?(5もし゛まて゛)":FOR J=0 TO 2
180 LOCATE K*15-12,J*2+17:I=0:N$="":PRIN
T J+1;">>>        ";:LOCATE K*15-5,J*2+17:
A=USR2(0):GOSUB 420:IF N$="" THEN 180 EL
SE N$(K-1,J)=N$:D(K-1,J)=I:NEXT:NEXT
190 GOSUB 440:POKE &HC0E7,&HE8:POKE &HC0
E8,3:POKE &HC242,&H18:POKE &HC4E1,&H18:P
OKE &HC9B8,96
200 GOSUB 350:GOSUB 430:LOCATE 5,10:PRIN
T"PLAYER 1 V.S. PLAYER 2":LOCATE 9,12:PR
INT"ROUND";R+1;"START!":GOSUB 470
210 GOSUB 400:A=USR1(0):B=PEEK(&HC8A2)
220 W(B)=W(B)+1:LOCATE 8,10:PRINT P$(B+1
);" WIN!!!":K(R)=B+1:R=R+1:GOSUB 430:GOS
UB 460:IF W(0)=2 OR W(1)=2 THEN 230 ELSE
 200
230 GOSUB 410:LOCATE 9,8:PRINT P$(B+1);"
 WIN!!!":LOCATE 13,10:PRINT W(0);"-";W(1
):LOCATE 8,12:PRINT"CONGRATULATIONS!!":L
OCATE 5,14:PRINT"PUSH ANY KEY TO REPLAY!
";:A=USR2(0):A$=INPUT$(1):GOTO 110
240 '---------- 'ヒトリヨウ' ノ トキ - - - - -
250 LOCATE 10,18:PRINT"LEVEL?(1-3)";:A$=
INPUT$(1):IF A$<"1" OR A$>"3" THEN 250 E
LSE L=2-ASC(A$)+49
260 FOR I=0 TO 2:N$(1,I)=F$(S*3+I):D(1,I
)=DS(S*3+I):NEXT:RESTORE 530:FOR I=0 TO
2:READ N$(0,I):D(0,I)=I*2+1:NEXT:GOSUB 4
40
270 A=2000-(S-L)*370:POKE &HC0E7,A MOD 2
56:POKE &HC0E8,A/256:POKE &HC067,150-(S-
L)*29:A=24-(S-L)*4.5:POKE &HC242,A:POKE
&HC4E1,A:POKE &HC9B8,S+91
280 GOSUB 350:LOCATE 8,19:PRINT" LEVEL";
3-L;"STAGE";S+1:LOCATE 7,10:PRINT"PLAYER
 V.S.";R$(S):LOCATE 13,12:PRINT"START!":
GOSUB 470
290 GOSUB 400:A=USR1(0):A=PEEK(&HC8A2)
300 IF A=1 THEN 310 ELSE LOCATE 2,9:PRIN
T"THE PHARAOH":LOCATE 4,11:PRINT R$(S);"
 WAS BUSTERED!":GOSUB 460:S=S+1:IF S=6 T
HEN 320 ELSE 260
310 GOSUB 410:LOCATE 8,10:PRINT"おまえの たまし
いは えいえんに":LOCATE 6,12:PRINT"やみのなかを さまよいつ
つ゛けるのた゛!":LOCATE 5,14:PRINT"PUSH ANY KEY
 TO REPLAY!";:GOSUB 480:A=USR2(0):A$=INP
UT$(1):GOTO 110
320 CLS:A=USR4(0):LOCATE 6,8:PRINT" ファラオ
 の たましいは えいえんに ":LOCATE 7,10:PRINT" やみのな
かを さまよいつつ゛け、 ":LOCATE 2,12:PRINT" ファラオは
にと゛と ふっかつすることは なかった。 "
330 FOR I=0 TO 1000:NEXT:A=USR3(0):GOSUB
 490:LOCATE 4,14:PRINT" PUSH ANY KEY TO
REPLAY!";:A=USR2(0):A$=INPUT$(1):GOTO 11
0
340 '---------- サフ゛ルーチン - - - - - -
350 FOR I=0 TO 256*3-1:VPOKE &H1800+I,10
1:NEXT:FOR I=1 TO 3:LOCATE 2,I:PRINT SPC
```

```
(28);:NEXT:FOR I=4 TO 15:LOCATE 1,I:PRIN
T SPC(30);:NEXT
360 RESTORE 510:FOR I=0 TO 11:READ A,B,A
$,C:LOCATE A,B:PRINT STRING$(C,A$):NEXT
370 LOCATE 3,1:PRINT"j{ ┌─────┐":LOCATE 3
,2:PRINT"y }      |":LOCATE 5,3:PRINT"└──
───┘":LOCATE 20,1:PRINT"┌─────┐";CHR$(S+
91);"g":LOCATE 20,2:PRINT"|      xhi":LOC
ATE 20,3:PRINT"└─────┘"
380 LOCATE 6,2:PRINT N$(0,0):LOCATE 21,2
:PRINT N$(1,0):RETURN
390 SOUND 6,&H1F:SOUND 7,&B10110111:SOUN
D 8,&H10:SOUND 11,&HFF:SOUND 12,&HFF:SOU
ND 13,0:RETURN
400 GOSUB 410:FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE 0
,(RND(1)*128+64,RND(1)*64+64),RND(1)*15,
RND(1)*2+2:GOSUB 390:NEXT:RETURN
410 FOR I=0 TO 7:LOCATE 1,I+8:PRINT SPC(
30):NEXT:RETURN
420 A$=INPUT$(1):BEEP:IF A$=CHR$(13) AND
 I>1 THEN RETURN ELSE IF A$=CHR$(127) TH
EN N$="":RETURN ELSE IF A$<"!" THEN 420
ELSE PRINT A$;:N$=N$+A$:I=I+1:IF I=5 THE
N RETURN ELSE 420
430 FOR I=0 TO 2:LOCATE 8,I*2+18:PRINT U
SING" RD # (&          &)";I+1,P$(K(I));:NEX
T:RETURN
440 FOR I=0 TO 2:N$(0,I)=N$(0,I)+STRING$
(5-D(0,I)," "):N$(1,I)=STRING$(5-D(1,I),
" ")+N$(1,I):FOR K=0 TO 1:POKE &HC959+K*
18+I*6,D(K,I):FOR J=1 TO 5:POKE &HC959+K
*18+I*6+J,ASC(MID$(N$(K,I),J,1)):NEXT:NE
XT:NEXT:RETURN
450 '----------- ミュージ゛ック デ゛ータ - - - - -
460 A=USR3(0):PLAY"t140v15o3l16ff+gg+aa+
bo4cc+dd+eff+gg+v13a2gg+a4.gg+a1","t140s
10m190o5l4r1rgf+e-d1","t140v15l4o2f1g1d1
":FOR I=0 TO 9999:NEXT:RETURN
470 A=USR3(0):PLAY"t170s8m5000o3l8c4ggc4
g4c4ggc4g4c4ggc4g4c4ggc4g4c2","t170l2v10
o3gv11gv12gv13gv14l8de-f+gde-f+gde-f+gde
-f+gg1","t170v10o6l8r1r1de-f+gde-f+gde-f
+gde-f+gg1":FOR I=0 TO 9999:NEXT:RETURN
480 A=USR3(0):PLAY"t180v14o4l8ga-b-o5cd1
.dco4b-a-g1","t180s10m6000o2l4g.g8gdg.g8
gdg.g8gdg2.","t180v12l1o3ggg.":RETURN
490 PLAY A1$,B2$,C1$:PLAY A1$,B4$,C1$:PL
AY A2$,B1$+B3$,C2$:PLAY "g2.","","l4v11g
v10gv9gv8g":FOR I=0 TO 9999:NEXT:RETURN
500 '----------- ソノタ ノ デ゛ータ - - - - - -
510 DATA 12,1,b,8,14,2,b,4,2,3,b,3,12,3,
b,8,27,3,b,3,1,4,b,30,1,5,b,13,18,5,b,13
,1,6,b,5,26,6,b,5,1,7,b,1,30,7,b,1
520 DATA わー,オー,は゛か,マヌケ,すかほ゛け,ノータリン
530 DATA わ,あほ!,おにあくま
540 DATA たこ,2,ほ゛け,3,くたは゛れ,5,フー,2,ハ,1,ほろひ
゛ろ,5,あくま,3,おにー,3,あほミイラ,5,ケケ,2,ハッハッハ,5,ホッ
ホホホ,5,あかんへ゛,5,イーッ!,4,レロレロ,4,FOOL!,5,@+?♠
!,5,てんちゅう,5
550 DATA MENES,KHUFU,THUTMES III,AMENHET
EP III,AMENHETEP IV,TUTANKHAMEN
560 '----------- マシンコ゛ カキコミ - - - - - -
570 IF ERR<>53 THEN SCREEN 0:ON ERROR GO
TO 0:END ELSE RESUME 580
580 CLEAR 500,&HBFFF:CLS:LOCATE 10,10:PR
INT"WAIT A MINUTE!":RESTORE 650:AD=&HC00
0:C=96
590 LOCATE 13,12:PRINT"LAST";C:C=C-1:S=0
:READ A$:IF A$="END" THEN 620 ELSE FOR I
=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):PO
KE AD,D:S=S+D:AD=AD+1:NEXT
600 READ A$:IF S<>VAL("&H"+A$) THEN PRIN
T 650+(95-C)*10;"キ゛ョウ ノ デ゛ータ ヲ チェーック!!":
END
610 GOTO 590
620 BSAVE"PHARAOH.MAC",&HC000,&HCBFF
630 GOTO 60
640 '----------- マシンコ゛ デ゛ータ - - - - - -
650 DATA C377C6C3DEC521D5C811A2C8011000E
DB021B7C811B8C8011D00AF77EDB0217D,0FFD
660 DATA C9ED5BAAC8010708CD29C821B5C9ED5
BACC8010708CD29C8AF32B8C8CD69C821,0FFA
670 DATA D1C8BE772805CDABC3180BCD75C8B72
1D2C8C219C4773E0132B8C83AB2C8B728,106F
680 DATA 1121B7C8347EFE602019CD4CC8E6073
C180C3E02CDD50021D3C8BE772805CDAB,0DA0
690 DATA C318143AB2C8B7C295C43E02CDD800B
721D4C8C286C47721A2C811001B010800,0E11
700 DATA CD5C003ABFC8B7C245C32ACBC82322C
BC811E803E720212100022CBC83AAFC8,0EAB
710 DATA D60721AEC8BE280D343AA3C8C60832A
3C821AAC834CDF2C43AC0C8B7C278C32A,1095
720 DATA CDC82322CDC811E803E720212100002
2CDC83AAEC8C60721AFC8BE280D353AA7,0D89
730 DATA C8D60832A7C821ACC835CD04C521CFC
8343AC9C80E18CD41C8C602BEC23AC2AF,104D
740 DATA 32CFC83AB0C8FEFFCA3AC22AC1C83AB
BC84F06003E20CD56003AC9C821BBC8BE,10B1
750 DATA 2026AF21E5C877CD80C82AC1C82322C
1C821C5C834215AC93AB0C80E06CD41C8,0F92
760 DATA 4F3ABBC8577918300CD4CC821E5C877C
D80C83AB0C80E06CD41C84F06002159C9,0E93
770 DATA 097E21BBC896573AB0C80E06CD41C88
221BBC85634215AC94F0600094A0600ED,0C43
780 DATA 5BC1C8CD5C003AC5C821BBC8864F3AA
FC8C603B9D23AC23AA6C8D63F0E08CD8D,107B
790 DATA C821C7C8BE284F210FC9CD80C83AC9C
80E28CD41C832CDC83E0132C0C83AC9C8,101D
800 DATA 0E14CD41C821BEC88677FE64382EAF3
2BEC83AA7C8C60832A7C82AACC82322AC,0F72
810 DATA C821AFC8342AACC801DF00093E20CD4
D00CD04C518062101C9CD80C82AC1C83A,0D34
820 DATA BBC84F06003E20CD5600CD04C53EFF3
2B0C83AAFC8FE19CA1AC521D0C8343ACA,0F38
```

```
830 DATA C80E18CD41C8C602BEC238C0AF32D0C
83AB1C8FEFFCA38C03ACAC821BCC8BE20,123E
840 DATA 19AF21F3C877CD80C82AC3C8233ABCC
84F06003E20CD5600180B34CD4CC821F3,0DE8
850 DATA C877CD80C83AB1C80E06CD41C821CAC
8C605964F0600216CC9093ABCC84F0600,0DCC
860 DATA ED5BC3C8CD5C002AC3C82B22C3C821C
6C8353AAEC8C60321C6C8BEDA38C03AA2,1101
870 DATA C8D63F0E08CD8DC821C8C8BE2850210
FC9CD80C83ACAC80E28CD41C832CBC83E,0FE5
880 DATA 0132BFC83ACAC80E14CD41C821BDC88
677FE64DA24C3AF32BDC83AA3C8D60832,105F
890 DATA A3C82AAAC82B22AAC821AEC8352AAAC
801E700093E20CD4D00CDF2C418062101,0D5A
900 DATA C9CD80C82AC3C8233ABCC84F06003E2
0CD5600CDF2C43EFF32B1C83AAEC8B7CA,10E6
910 DATA 29C5C338C021CBC8357EB72009AF32C
CC832BFC8181CCB4720182AAAC80608C5,0E0B
920 DATA 0107003E65CD56000120009C110F0C
33AC2CDF2C4C3D8C021CDC8357EB72009,0D9F
930 DATA AF32CEC832C0C8181CCB4720182AACC
80608C50107003E62CD56000120009C1,0AD6
940 DATA 10F0C338C0CD04C5C33AC2874F06002
147C909EB21A2C83AB8C887874F060009,0DC2
950 DATA 1AB72814FE057E2808FE3F280BD6081
806FE4F2803C608 7721B9C83AB8C84F06,0B98
960 DATA 0009131AB7C8FE077E2806FE02C83C1
803B7C83D770E06CD41C84F06003AB8C8,0BB1
970 DATA B7200E215AC91146180901050 0CD5C0
0C9216CC91155181 8F0BECA56C07721BD,0B68
980 DATA C8357EFEFF2001343ABFC8B7C256C03
AB0C8FEFFC256C03AA2C8D63F0E08CD8D,11CD
990 DATA C832C7C80E20CD41C8C6044F06002AA
AC80922C1C83AAEC8C60432C5C83AB9C8,0EF0
1000 DATA 32B0C80E06CD41C84F06002159C909
7E32C9C80E18CD41C8C6023D32CFC83E01,0C7F
1010 DATA 32BBC8C356C0BECA97C07721BEC835
7EFEFF2001343AC0C8B7C297C03AB1C8FE,12D3
1020 DATA FFC297C03AA6C8D63F0E08CD8DC832
C8C80E20CD41C8C6024F06002AACC80922,0EB9
1030 DATA C3C83AAFC8C60232C6C83ABAC832B1
C80E06CD41C84F0600216BC9097E32CAC8,0F0A
1040 DATA 0E18CD41C8C6023D32D0C8AF32BCC8
C397C0217DC9ED5BAAC80107 08CD29C821,0F5A
1050 DATA E119181021B5C9ED5BACC80107 08CD
29C821FE193E76CD4D00C92AACC822AAC8,0E4C
1060 DATA 21B5C922ACC8AF1808217DC922ACC8
3E0132A2C8212BC9CD80C80608C50600CD,0DAC
1070 DATA 5FC8C110F721001B3ECFCD4D002104
1B3ECFCD4D002AAAC80100010906 08C501,0A34
1080 DATA 07003E20CD56000120009C110F02A
AAC80608C506C0CD5FC80107003E20CD56,0A25
1090 DATA 000120009E5EB2AACC80107 08CD29
C8CD4CC8321EC9211DC9CD80C8E1C110D3,0E01
1100 DATA 0607C55006C0CD5FC80107003E20CD
560001200009E5420E07EB2AACC8CD29C8,0B12
1110 DATA CD4CC8321EC9211DC9CD80C8E1C110
D206C0CD5FC80107003E20CD5600C9CD6F,0EE2
1120 DATA 0001000421 0000CD4A0057CB3FB2CD
4D00230B79B020F021EDC911D802012001,09B5
1130 DATA CD5C0021000011000801 0010CD4A00
EBCD4D00EB23130B78B120F121002001 00,0838
1140 DATA 183EF0CD5600CD7E00210DCB110823
01A800E5C5CD5C00C1E111082BE5C5CD5C,0D1E
1150 DATA 00C1E110833CD5C0021D822013000
3EA0CD560021D82A0130003EA0CD560021,09DA
1160 DATA D8320130003EA0CD560021BDCB1100
38012000CD5C00C93E13328DC721001801,0952
1170 DATA 20003E62CD560021801A0180003E65
CD5600118D190605C5D521B5C90106 08C5,09B4
1180 DATA E5D50600CD5C00E101200009EBE101
070009C110EAE101FDFF09EBC110D92184,0DAD
1190 DATA 1906053E6090CD4D0023232310F521
2BC9CD80C80620C50640CD5FC8CD4CC8E6,0CF0
1200 DATA 3FC6C032A3C8E601C60232A4C8CD4C
C832A5C8CD4CC8E63FC64021A2C8771100,104E
1210 DATA 1B010400CD5C00C110CC21001B3ECF
CD4D0011191806 0DC5D521B5C90107 08CD,09B4
1220 DATA 29C8E101200009EB0610CD5FC8C110
E7211DC9CD80C8211918060CC50107003E,0B34
1230 DATA 20CD56000120000906 10CD5FC8C110
EB2100180120003E62CD560021001811DD,0877
1240 DATA CB010003CD590021DDCE11DECE01FF
003E2077EDB00613C50610C53E6232A6C8,0CE9
1250 DATA CD4CC8E61F4F060021FDCB090613C5
E501E0FF093AA6C877CD4CC8323FC92139,0E6D
1260 DATA C9CD80C8E17E32A6C83E6277012000
09E50604CD5FC8CD4CC8E6030E20CD41C8,0ECF
1270 DATA 4F060021DDCB09110018010003CD5C
00AFCDD800B72037E1C110B3C1109CC1C5,0C37
1280 DATA 786F26002929292929 11DDCB19011F
003E6277545D13EDB0C1218DC73505C277,0AED
1290 DATA C721DDCB110018010003CD5C00C921
00180180023E62CD560021801A0180003E,08A8
1300 DATA 65CD5600C1C1C1C1C9C5E5D50600CD
5C00E101200009EBE1C1C5060009C110E9,0F29
1310 DATA C9B72002AFC947AF8110FDC9C5ED4B
5DC8ED5F81804847ED435DC8C1C955AAC5,1208
1320 DATA 06000010FDC110F7C9AFCDD500B7C0
3E01CDD500C9AFCDD800B7C03CCDD800C9,108B
1330 DATA 060E3E0E905ECD93002310F6C94779
B7C878060091380304 18FA814F78C92D2D,0BAA
1340 DATA 2D2D4740000F47B8010F0419151904
15FFFF002D2D2D2D0000000000000000000,0515
1350 DATA 000000000000000000000000000000000
0000000000004740000F47B8010F041915,01D7
1360 DATA 190415FFFF00000000000000000BE1000
003200080000000000000000BE1000001E00,0424
1370 DATA 08000700000000000FB6100000FF0300
000F0000000000BE100000FF1F00FF0000,04E0
1380 DATA 0000001FB6100000FF3F003F000000
000000BE100000FFFF00000000000000001F,054D
1390 DATA B7100000FF3F0000000010001030003
05030500050700070107 02E09A20202001,0412
```

```
1400 DATA CA2020202005B5C69198EF01202020
20FC032020ECDEE0059296CEDEB920666A,0DCE
1410 DATA 7B2020202066792020202020666E6B
20202020616464642020202666C6D7E2020,0823
1420 DATA 2061646177202020666166 7A202020
6661666C6D7C2020206067662020202068,091B
1430 DATA 69662020202074716620202064646 4
61202020637072662020206F6164612020,08C7
1440 DATA 207366616620757072666166200001
0F77D58F0F0700010F77F1FF3FF7000103,0A36
1450 DATA 1F79FF9F3D01317BFBAFEF4F050001
0535B1D727F706090302010103079 97E6E,0A93
1460 DATA DBDB767E9904040400404CAD000000
00000000307070077BBBBEEEEDD0098A654,0AD1
1470 DATA 239AA1CD007C723E4E7C723E4EC0B0
78787EBEBFBF0302060400000000 7FEFEE,0CA4
1480 DATA C3DDBE1EBF1E7F7FFFFEFCFF7B7F3F
57A393A3C387FFFF80C0E0FC80C080C0E0,157C
1490 DATA F8FFFF80E0020202020205807E200707
0F0F0F0F0F1F0103071FFF000107404040,07EA
1500 DATA 40A0017E0400000103073F01031F1F
1F1F3F3F3F7FFEFCEAC5C9C5C3E1000000,0A44
1510 DATA 00001F7FFF000000000000183C00E0E0
F0F0F0F0F81F0306060C0C18183C3F7C,0AC6
1520 DATA C4BB7D78FDF8F8F8F8FCFCFCFE0000
80800080C00000000000000F8FEFFF8C060,1290
1530 DATA 603030181800000000000C0E0E0A0F0
F0B0F0A0B0F00F0B0AA00F0BA0F0000000,0C3E
1540 DATA 00A0A0A0F0A0B0F0B0A0A0F05757
5757575745F0B0F0A0F0B0A0F0A0A050A0,136F
1550 DATA 50A050A050A0A0A0F0000000A050
A050A0A0A0A0F0E0F0E0F0EFF0E00F0F0F,117C
1560 DATA 0E0E0E0F0FFAFAEFEFEFEF0E0EF0F0
F0F0FAFAEFEF0F0F0F0F0FE00FA0A0A0,10CF
1570 DATA A0A0A0A0A0A0A0A0A00A9A9A0A0A
0A0A0A0A900A0A0A9A9A9A9A0906A0A0A0,0CBF
1580 DATA A0A0A0A0A00A0A0F0B0B0B0A0A0000
000000A0A0AF0000F0F0F0F00010383C,0A9B
1590 DATA 1C1C3C3810081C3C38383C1C081010
38FE3810100000010103810100000000FF00,0511
1600 DATA 000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000,0000
1610 DATA END
```

PROGRAM

2 ともだちのわ

操作方法は135ページに掲載

```
1 'save"FRI·ENDS.BAS
10 '1989.4.1 by HIROAKI MIYANOO
20 '●●● ショキセッテイ
30 SCREEN1,1,0:WIDTH32:COLOR6,0,0:KEYOFF
:COLOR=(9,3,2,0)
40 DEFINTA-Z:X=3:Y=3:SC=0:HS=1000:CS=0:E
$=CHR$(27)+"Y":R=RND(-TIME)
50 PRINTE$"*)PLEASE WAIT !!"
60 '●●● スプライト キャラクター セッテイ
70 FORI=0TO7:F$=F$+CHR$(VAL("&H"+MID$("E
0CFB23448546241",I*2+1,2))):NEXTI:SPRITE
$(0)=F$
80 C1=48:C2=87:GOSUB420:C1=222:C2=252:GO
SUB420
90 FORI=0TO7:VPOKE1064+I,VAL("&H"+MID$("
3C7EDBDBFFBD423C",I*2+1,2)):NEXTI
100 FORI=0TO31:VPOKE952+I,VAL("&H"+MID$(
"387C7D7F7E7E3C3C003EFFFFFFFE380C3C3C7E7
EFEBE3E1C301C7FFFFFFF7C00",I*2+1,2)):NEX
TI
110 FORI=0TO7:VPOKE1720+I,VAL("&H"+MID$(
"BFBFBF00FBFBFB00",I*2+1,2)):NEXTI
120 FORI=0TO26:VPOKE8198+I,VAL("&H"+MID$
("A0A060606 0F0F0F0A0A0F0F0F0F0F0F0F0F0F0
F0E0707070707070",I*2+1,2)):NEXTI
130 FORI=0TO10:F$="":READA$:FORJ=0TOLEN(
A$)¥2:F$=F$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,
2))):NEXTJ:F$(I)=F$:NEXTI
140 '●●● ガメン サクセイ
150 CLS:FORI=0TO20STEP3:FORJ=0TO20STEP3
160 LOCATEJ+2,I+2:PRINT"・";:NEXTJ,I
170 FORI=0TO22:LOCATE22,I:PRINTSTRING$(1
0,215);:NEXTI
180 PRINTE$"!7ともだちの わ":PRINTE$"$7    SCO
RE":PRINTE$"(7HI-SCORE":PRINTE$",9NUMBER
"
190 PRINTE$"08 ┌ともだち┐":FORI=0TO3
200 LOCATE24,17+I:PRINT"|       |":NEXTI
210 PRINTE$"58 └───────┘"
220 C=CS+8:CS=C:GOSUB380:PRINTE$"++"F$(0
):GOSUB470:PUTSPRITE0,(88,88),13:GOSUB61
0
230 IFPLAY(0)THEN230
240 '●●● メイン
250 S=STICK(0)+STICK(1):IFSMOD2=0THEN280
260 X=X+(S=3)*(X<6)-(S=7)*(X>0):Y=Y-(S=1
)*(Y>0)+(S=5)*(Y<6)
270 PUTSPRITE0,(X*24+16,Y*24+16),13:GOSU
B620
280 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENGOSUB430
290 GOSUB380
300 '●●● クリア
310 IFC=0THENPRINTE$"*           NICE CLEAR
!!   ":GOSUB630ELSE330
320 IFCS=48THEN360ELSEFORI=0TO2900:NEXTI
:X=3:Y=3:GOTO140
```

```
330 IFINKEY$=CHR$(27)ORSTRIG(3)THEN350EL
SEFORI=0TO80:NEXTI:GOTO250
340 '●●● シュウリョウ
350 PRINTE$"*          GAME OVER      ":GOS
UB640
360 PRINTE$"-         PUSH BUTTON     ":IFS
TRIG(0)ORSTRIG(1)THENX=3:Y=3:SC=0:CS=0:G
OTO140ELSE360
370 '●●● サブ ルーチン
380 IFSC>HSTHENHS=SC
390 LOCATE23,5:PRINTUSING"#######0";SC
400 LOCATE23,9:PRINTUSING"#######0";HS
410 LOCATE25,13:PRINTUSING"     ##";C:RET
URN
420 FORI=C1TOC2:FORJ=0TO7:VPOKEI*8+J,VPE
EK(I*8+J)ORVPEEK(I*8+J)¥2:NEXTJ,I:RETURN
430 FX=X*3+2:FY=Y*3+2:F=6144+FX+FY*32:IF
VPEEK(F)=133THENGOSUB650:RETURN
440 F(0)=F-64:F(1)=F+2:F(2)=F+64:F(3)=F-
2:BS=0:FH=0:ONNF+1GOSUB480,490,500,510,5
20,530,540,550,560,570,580
450 IFFH=0THENGOSUB650:RETURN
460 LOCATEFX,FY:PRINTF$(NF):PLAY"O7V10L8
CDE","O7V10R64L8EDC":GOSUB470:SC=SC+10*B
S:C=C-1:RETURN
470 FORI=0TO3:LOCATE26,17+I:PRINT"    ":N
EXTI:NF=RND(1)*11:PRINTE$"3;"F$(NF):RETU
RN
480 FORI=0TO3:GOSUB590:NEXTI:RETURN
490 FORI=0TO2STEP2:GOSUB590:NEXTI:RETURN
500 FORI=1TO3STEP2:GOSUB590:NEXTI:RETURN
510 FORI=1TO2:GOSUB590:NEXTI:RETURN
520 FORI=2TO3:GOSUB590:NEXTI:RETURN
530 FORI=0TO1:GOSUB590:NEXTI:RETURN
540 FORI=0TO3STEP3:GOSUB590:NEXTI:RETURN
550 FORI=0TO3:IFI=2THENNEXTIELSEGOSUB590
:NEXTI:RETURN
560 FORI=1TO3:GOSUB590:NEXTI:RETURN
570 FORI=0TO2:GOSUB590:NEXTI:RETURN
580 FORI=0TO3:IFI=1THENNEXTIELSEGOSUB590
:NEXTI:RETURN
590 IFVPEEK(F(I))=&H20 OR VPEEK(F(I))=&H
D7THENRETURNELSEBS=BS*2^2+1:FH=1:RETURN
600 '●●● オンガク
610 PLAY"T250O5V10L8FCDFEDC4","T250O5V9R
32L8FCDFEDC4":RETURN
620 PLAY"O5V8L64CE","O5V8L64DF":RETURN
630 PLAY"O5V10L8GFEDCGFEDC4","O5V10R32L8
GFEDCGFEDC4":RETURN
640 PLAY"O4V11L8CDEFCDEFCDEFEFC4","O3V10
L8CDEFCDEFCDEFEFC4":RETURN
650 PLAY"O2V10L64CR64C8":RETURN
660 '●●● データ
670 DATA 85781D1D1D7A1E771F1F1D79
680 DATA 851D1E771F1F1D79,85781D1D1D7A
690 DATA 85781D1D1F79,851D1D7A1F79
700 DATA 85781D1D1E77,851D1D7A1E77
710 DATA 85781D1D1D7A1E77
720 DATA 85781D1D1D7A1F79
730 DATA 85781D1D1E771F1F1D79
740 DATA 851D1D7A1E771F1F1D79
```

PROGRAM 3

V

操作方法は135ページに掲載

```
10 DEFINT A-Z:DEFSNG S,C,T:DIM S(15),C(1
5),X(9),Y(9),H(9),VX(1),VY(1),Q(1),M(2)
20 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,2:GOSUB 2000:CL
S
30 GOSUB 3000:COLOR=(15,7,7,7):SOUND 7,7
:SOUND 6,15:M(0)=0:M(1)=0
40 X(0)=100:Y(0)=100:H(0)=12:X(5)=2250:Y
(5)=1820:H(5)=36:VX(1)=0:VY(1)=0
50 FOR I=0 TO 5 STEP 5:FOR J=I+1 TO I+4:
X(J)=0:NEXT J,I:VX(0)=0:VY(0)=0
60 FOR I=0 TO 5 STEP 5
70 X=X(I):Y=Y(I):H=H(I):VX=VX(I/5):VY=VY
(I/5)
80 PUT SPRITE I,(X/10,Y/10),15,H/3
90 IF ABS(X(5-I)-X)<50 AND ABS(Y(5-I)-Y)
<50 THEN J=I:I=5:NEXT I:I=J:GOTO 6010
100 IF I=0 THEN R=STICK(0) OR STICK(1):Q
=STRIG(0) OR STRIG(1) ELSE R=STICK(2):Q=
STRIG(2)
110 H=(H+(R>5)-(R>1 AND R<5)+48) MOD 48
120 IF (R>2 AND R<8) OR R=0 THEN IF VX*V
X+VY*VY>225 THEN VX=VX*.95:VY=VY*.95:GOT
O 150 ELSE 150
130 M(2)=M(2)+1:C=C(H/3)*4:VX=VX+C:IF VX
>C*10 AND C>0 THEN VX=C*10 ELSE IF VX<C*
10 AND C<0 THEN VX=C*10
140 S=S(H/3)*4:VY=VY+S:IF VY>S*10 AND S>
0 THEN VY=S*10 ELSE IF VY<S*10 AND S<0 T
HEN VY=S*10
150 X=X+VX:Y=Y+VY:IF X<50 THEN VX=ABS(VX
):X=50:LINE(5,5)-(5,206),15
160 IF X>2350 THEN VX=-ABS(VX):X=2350:LI
NE(251,5)-(251,206),15
170 IF Y<50 THEN VY=ABS(VY):Y=50:LINE(5,
5)-(251,5),15
180 IF Y>1900 THEN VY=-ABS(VY):Y=1900:LI
NE(5,206)-(251,206),15
190 X(I)=X:Y(I)=Y:VX(I/5)=VX:VY(I/5)=VY:
```

```
1080 FOR J=0 TO 999:NEXT J,I:CLS:GOTO 30
2000 '
2010 COLOR=(15,0,0,0):T=3.1415926535#/8
2020 FOR I=0 TO 15:S(I)=SIN(I*T):C(I)=CO
S(I*T):NEXT I
2030 FOR I=0 TO 15
2040 X1=COS(T*I)*7+8:Y1=SIN(T*I)*7+8
2050 I2=(I+7) MOD 16:X2=C(I2)*7+8:Y2=S(I
2)*7+8
2060 I2=(I+9) MOD 16:X3=C(I2)*7+8:Y3=S(I
2)*7+8
2070 LINE(X2,Y2)-(X1,Y1):LINE-(X3,Y3)
2080 GOSUB 2120:NEXT I
2090 FOR I=16 TO 31:I2=I-16
2100 LINE(8,8)-(C(I2)*2+8,S(I2)*2+8)
2110 GOSUB 2120:NEXT I:COLOR=(15,7,7,7):
RETURN
2120 B$=""
2130 FOR J=0 TO 1
2140 FOR K=1 TO 16:A=0
2150 FOR L=0 TO 7
2160 P=POINT(J*8+L,K):A=A-(2^(7-L))*(P=1
5)
2170 NEXT L:B$=B$+CHR$(A)
2180 NEXT K
2190 NEXT J:SPRITE$(I)=B$:LINE(0,0)-(16,
16),0,BF
2200 RETURN
3000 '
3010 FOR I=0 TO 9:PUTSPRITE I,(0,215):NE
XT I
3020 COLOR=(8,0,0,0)
3030 FOR I=0 TO 9:LINE(73+I,20)-(123+I,1
90),8:LINE -(173+I,20),8:NEXT I
3040 FOR I=0 TO 7:COLOR=(8,I,0,0):FOR J=
0 TO 9999:NEXT J
3050 A$=INKEY$:IF STRIG(0) OR STRIG(1) O
R STRIG(2) OR A$=CHR$(27) THEN I=7
3060 COLOR=(8,I,0,0):NEXT I:IF A$=CHR$(2
7) THEN END
3070 IF STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(2)
 THEN FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(8,I,0,
0):FOR J=0 TO 999:NEXT J,I:CLS:FOR J=0 T
O 4999:NEXT J:COLOR=(8,7,0,0):RETURN ELS
E 3070
4000 '
4010 FOR J=I+1 TO I+4
4020 IF X(J)<>0 THEN 4040
4030 X(J)=X:Y(J)=Y:H(J)=H/3:J=I+4:M(I/5)
=15
4040 NEXT J:RETURN
5000 '
5010 X=128-LEN(A$)*4
5020 FOR I=1 TO LEN(A$)
5030 FOR J=0 TO 7:A=PEEK(&H1BBF+J+ASC(MI
D$(A$,I,1))*8)
5040 B=128:FOR K=0 TO 7
5050 IF A>=B THEN A=A-B:PSET (X+K,100+J)
,15 ELSE PRESET(X+K,100+J)
5060 B=B/2:NEXT K,J:X=X+8:NEXT I
5070 RETURN
6000 '
6010 GOSUB 6060:FOR J=0 TO 99
6020 LINE (X(0)/10+8,Y(0)/10+8)-(RND(1)*
256,RND(1)*212),8
6030 LINE (X(5)/10+8,Y(5)/10+8)-(RND(1)*
256,RND(1)*212),8
6040 NEXT J:A$=" NO WINNER ":GOSUB 5010
6050 GOTO 1050
6060 SOUND 7,6:SOUND 6,31:SOUND 12,128:S
OUND 11,0:SOUND 9,0:SOUND 10,0
6070 SOUND 0,0:SOUND 1,255:SOUND 8,16:SO
UND 13,1:RETURN
H(I)=H
200 FOR J=I+1 TO I+4:IF X(J)=0 THEN 290
210 PUTSPRITE J,(X(J)/10,Y(J)/10),15,H(J
)+16
220 IF ABS(X(5-I)-X(J))<50 AND ABS(Y(5-I
)-Y(J))<50 THEN J=99:NEXT J:J=I:I=5:NEXT
 I:I=J:GOTO 1000
230 X(J)=X(J)+C(H(J))*60:Y(J)=Y(J)+S(H(J
))*60
240 IF X(J)<50 THEN LINE(5,5)-(5,206),15
250 IF X(J)>2350 THEN LINE(251,5)-(251,2
06),15
260 IF Y(J)<50 THEN LINE(5,5)-(251,5),15
270 IF Y(J)>1900 THEN LINE(5,206)-(251,2
06),15
280 IF X(J)<50 OR X(J)>2350 OR Y(J)<50 O
R Y(J)>1900 THEN X(J)=0:PUTSPRITE J,(0,2
15)
290 NEXT J
300 SOUND 8+I/5,M(I/5):M(I/5)=M(I/5)-1-(
M(I/5)=0)
310 IF Q AND Q(I/5)=0 THEN GOSUB 4010
320 Q(I/5)=Q:NEXT I:LINE (5,5)-(251,206)
,0,B
330 IF M(2)>0 THEN SOUND 10,10+M(2):M(2)
=0 ELSE SOUND 10,0
340 IF INKEY$=CHR$(27) THEN SOUND 8,0:SO
UND 9,0:SOUND 10,0:END ELSE 60
1000 '
1010 GOSUB 6060:FOR J=0 TO 99
1020 LINE (256*RND(1),212*RND(1))-(X(5-I
)/10+8,Y(5-I)/10+8),8:NEXT J
1030 A$=" PLAYER "+MID$("1      2",I+1,1)+
" WIN! "
1040 GOSUB 5010
1050 IF STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(2)
 THEN 1070
1060 IF INKEY$=CHR$(27) THEN END ELSE 10
50
1070 FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(15,I,I,
I):COLOR=(8,I,0,0)
```

KOEI

三國志「光栄特別試写会」
総額1,500万円豪華プレゼント当選者発表。

この度は三國志「光栄特別試写会」に
多数のご応募をいただきまして
ありがとうございました。
厳正なる抽選の結果、
下記の方々がご当選となりました。
おめでとうございます。

中国「三國志」の旅 カップルで20名様

香川県高松市 田村節雄様　神奈川県横浜市 藤井知子様　大阪府東大阪市 益井鉄男様　東京都板橋区 川嶋智子様　新潟県柏崎市 宮嶋政敏様
宮城県栗原郡 佐藤　源様　東京都小平市 東島直久様　北海道札幌市 梶原賢太様　大阪府豊中市 占部勝洋様　東京都江戸川区 川俣光明様

日本電気㈱PC-98DOセット……………………8名様

千葉県船橋市 永田和弘様　愛媛県新居浜市 上野　剛様
東京都豊島区 松本幸一様　東京都中野区 川島秀樹様
宮城県宮城郡 佐藤美由紀様　東京都新宿区 柳澤　学様
愛知県小牧市 伊藤公晴様　北海道登別市 吉田文敏様

富士通㈱FM-TOWNSセット……………………8名様

千葉県市原市 若月義治様　兵庫県神戸市 鈴木建次様
兵庫県神戸市 武智勇二様　宮崎県宮崎市 永野武雄様
北海道札幌市 三部　剛様　静岡県富士宮市 加藤正人様
神奈川県平塚市 高瀬　達様　兵庫県養父郡 辻垣晃一様

松下電器産業㈱A1 WSXセット……………………8名様

京都府京都市 米岡　亮様　兵庫県神戸市 工藤直樹様
愛知県海部郡 牛田照美様　千葉県千葉市 池田義満様
神奈川県藤沢市 関根清美様　静岡県静岡市 徳田憲史様
北海道札幌市 岸本裕章様　栃木県今市市 伊藤　洋様

◉下記当選者は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

光栄「三國志」ファミコンゲームソフト…………100名様
千葉県松戸市 中島勇人様 他99名様

光栄「三國志」サウンドウェア(CD)……………100名様
北海道上川郡 成沢信良様 他99名様

●協賛/東宝東和㈱・日本電気㈱・富士通㈱・松下電器産業㈱
●協力/全日空㈱・㈱アスキー・㈱角川書店・㈱日本ソフトバンク・㈱電波新聞社

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044-61-6861(代)

売ります買います

応募の方法と注意

●指定の応募用紙に必要事項をていねいに、はっきりと書き、必ず封書で〝売ります買いますコーナー係〟と明記してください。

●パソコン等は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。

●価格等の記載は誤解のないよう、はっきりと記入してください。

●通信販売等、営利を目的として、このコーナーは利用できません。

●ディスク版のソフトは、このコーナーに応募することはできません。また、取引内容が公序良俗に反するものは掲載できません。

●掲載は抽選とします。

●編集部では、掲載内容の取り消しや、お問い合わせには、いっさい応じられません。内容の確認、交渉は直接、当事者間で行なってください。

●このコーナーを利用しての取引はトラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部ではいっさいの責任を負いません。

●取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は〝手渡し〟もしくは郵便局の〝代金引換郵便〟、運送会社の〝代金集金代行サービス〟などをご利用することをおすすめします（詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください）。

売ります買います応募用紙

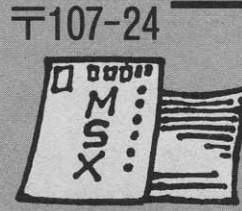
＊自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。

①売ります　②買います　③交換します

●アスキー日本語ワープロ
MSX-Write(カートリッジ)を
10,000円で売ります。連絡は往
復はがきでお願いします。
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
MSXマガジン編集部
青山太郎

見本

＊18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。　保護者氏名　捺印

あて先

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
売ります買いますコーナー係

売ります

●パナソニックMSX2＋FS-A1WX、プリンターFS-PA1を７万円で(箱、説明書、付属品付)。
〒004 北海道札幌市豊平区月寒東３条19-18-2　土井口　敬

●ソニーのプリンターHBP-F1を２万5000円で(新品同様)。
〒981-31 宮城県仙台市泉区長命ヶ丘1-15-5　松田義秋

●三國志(MSX2)を5000円。信長の野望全国版、蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカンを各4000円で。
〒181 東京都三鷹市下連雀1-7-23武蔵野荘７号　奥田喜治

●魂斗羅、ゴーファーの野望、牌の魔術師を各2000円。SUPER大戦略、R-TYPE、激突ペナントレース２を各3000円で。すべて箱、説明書付。交換も可。
〒467 愛知県名古屋市瑞穂区堀田通り2-1 丸美シャトー高辻387　小野公大

●MSX通信カートリッジソニーHBI-1200(新品)を１万6000円(送料込み)で。
〒198 東京都青梅市末広町2-3-13　高木良枝

●カシオMSXパソコン専用日本語ワードプロセッサーユニットMW-24を２万円くらいで。
〒211 神奈川県川崎市中原区中丸子550　妙摩実理生

●ドラクエⅡを2500円。テトリス、激突ペナントレース２を各3500円で(箱、説明書付)。
〒440 愛知県豊橋市瓜郷町前川12-6　伊藤　剛

●サンヨーMSX2＋WAVY70FDを３万5000円で。
〒810 福岡県福岡市中央区六本松1-10-41 メゾンド中川201　斉藤仁成

●三國志、ツインビー、ドルアーガの塔(各MSX1)を全部まとめて6000円で。
〒889-25 宮崎県日南市大字板敷8156　石崎　晃

●ソニーのMSX2＋HB-F1XDJ(新品同様のもの) に付属品一式、ジョイパッド、マウス、ディスクカード、イースⅢを全部まとめて４万6000円で。
〒678 兵庫県相生市那波野2-14-20　北川源太郎

●維新の嵐を6500円。信長の野望全国版を3500円(各ハンドブック付)。アウトランを3500円で。すべて箱、説明書付。
〒763 香川県丸亀市土器町乙93-9　緒方　剛

●MSX将棋、飛車、谷川浩司の将棋指南、軍人将棋を各2000円。ブラックオニキスⅠ、Ⅱを各1000円で。
〒557 大阪府大阪市西成区津守2-3-10　前村昭一

●ナショナルFS5000(２ドライブメインRAM128KB)、ソニー日本語カートリッジHBI-JI)をまとめて3500円で。
〒834 福岡県八女市大字馬場739-3　立山秀広

買います

●ドラクエⅡ(MSX2)、FMPACを各3000円以下で。
〒992 山形県米沢市中田町238-5　梅津雅一

●F1スピリット、魂斗羅、Qバート、激突ペナントレース、エルギーザの封印、ウシャスを各2000円以下で。
〒320 栃木県宇都宮市陽南3-3-23　加藤高博

●FMPACを3000円で。箱、説明書付希望。
〒331 埼玉県大宮市指扇2398-195　尾台弘明

●スペースインベーダーPartⅡを2000円くらいで。
〒143 東京都大田区南馬込3-21-13　斉藤秀樹

●ドラクエⅠ(MSX2)を4500円以下で。箱、説明書付希望。
〒154 東京都世田谷区下馬6-26-15　荻野俊志

●パナソニックカラープリンターFS-PC1を2万5000円くらい。ディスクドライブ(メーカー不問)を1万円で。
〒191 東京都日野市百草139 第2コーポ山路101 宮澤雅樹
●FMPACを3000円くらい、またはパナアミューズメントカートリッジを1500円くらいで。マウスを1500円くらいで。
〒251 神奈川県藤沢市片瀬海岸1-8-22 湘南グリーンハイツ201 平塚雅彦
●ウィザードリィを6000円で。電池切れ可。
〒214 神奈川県川崎市多摩区栗谷3-27-8 野沢功一
●ぎゅわんぶらあ自己中心派2を3500円以下で。
〒251 神奈川県藤沢市藤沢3310-29 吉田 努
●ディスクドライブ(機種問わず)を1万5000円くらいで。ドラクエI、IIを各2000円くらいで。
〒630 奈良県奈良市中院町30 ハイツ中院102 深村 浩
●ゴーファーの野望EPISODE IIを2500円以下で。箱、説明書付希望。
〒731-31 広島県広島市安佐南区沼田町伴700-53 板倉勝昌
●パロディウスを1500円で。
〒385 長野県作久市岩村田相生町2115-3 小林由幸
●MSX-Write IIを1万円、プリンターFS-PK1を2万円で。
〒866 熊本県八代市古閑中町999-13 奥村博行
●F1スピリットを2000円くらいで。
〒242 神奈川県大和市西鶴間7-10-5 岩本雅史
●FMパナアミューズメントカートリッジを2000円以下で。
〒300 茨城県土浦市乙戸南1-14-21 平岡太郎
●ぎゅわんぶらあ自己中心派を4500円以下で。箱、説明書付希望。
〒910 福井県福井市文京3-15-10 山崎秀樹
●テトリスを3500円くらいで。
〒866 熊本県八代市松崎町283-1 木村政治

交換します

●私のパロディウス、夢大陸を、あなたのイーガー皇帝の逆襲、グーニーズと。双方とも箱、説明書付で。
〒239 神奈川県横須賀市久里浜6-4-218 金子忠仁
●私のゼビウス、R-TYPE、ラスタン・サーガを、あなたのウィザードリィ(箱、説明書、メタルフィギュア付のもの)と。
〒470-11 愛知県豊明市間米町敷田1225-316 箕浦智之
●私のファミスタを、あなたのスペースマンボウと。または、私の激突ペナントレースを、あなたの魂斗羅と。
〒461 愛知県名古屋市東区矢田南2-8-4 稲葉浩之
●私のパナソニックMSX2+A1 WXを、あなたのソニーHB-F500と(F900なら3万円をつけます)。
〒737 広島県呉市阿賀中央6-7-13 谷 修
●私のドラクエII(MSX2)、沙羅曼蛇、ルパン三世バビロンの黄金伝説、ウルティマ恐怖のエクソダスを、あなたのクォースと。
〒763 香川県丸亀市垂水町367-2 大坪紹二
●私のスーパーランボー、キングコング2を、あなたのドラクエII(MSX2)と。双方とも箱、説明書付。
〒873-05 大分県東国東郡国東町鶴川480 玉崎勝久
●私の三國志を、あなたの今夜も朝までパワフルまあじゃん2と。
〒689-34 鳥取県西伯郡大山町清原134 片山博臣
●私のSUPER大戦略(箱、説明書付)を、あなたのファミスタと。
〒300-43 茨城県つくば市大字上大島2372 古沢 正
●私のパナソニックFS-A1とゲームソフト13本(維新の嵐、SUPER大戦略などを含む)を、あなたのMSX2以上の機種(FDD内蔵)と。
〒693 島根県出雲市小山町428-14 嘉藤弘延

キリトリ線

売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。

①売ります ②買います ③交換します

●

〒

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名 捺印

EDITORIAL

いわゆる、すけべソフトというと、マイナーなイメージがあったけど、最近では事情がちがう。TOP30でも上位にランクインする健闘ぶりなのだ。次号では、すけべソフトを徹底的に追究してみる!!

STAFF

発行人——塚本慶一郎
編集人——小島 文隆
編集長——宮野 洋美
副編集長——金矢八十男
編集スタッフ——宮川 隆　本田 文貴
清水早百合　中村 優子
高橋 敦子　菅沢美佐子
山下 信行　福田知恵子
都竹 喜寛　林 英明
川尻 角栄　佐々木幸子
制作スタッフ——荒井 清和　小山 俊介
福田 純子　浜崎千英子
校正——唐木 緑
編集協力——上野 利幸　土方 幸和
森岡 憲一　小林 仁
吉田 孝広　吉田 哲馬
戸塚 義一　大庭 聖子
泉 和子　東谷 保幸
栗原 和子　三須 隆弘
橘 史宏　鹿野 利智
制作協力——成谷実穂子　筒井 悦子
スタジオB4　CYGNUS
井沢 利明　辻 秀和
古川 誠之　中島 秀之
アメリカ駐在——トム・ランドルフ
フォトグラフ——水科 人士　八木澤芳彦
木村早知子
イラスト——佐久間良一　桜 玉吉
城戸 房子　岩村 実樹
なかのたかし　水口 幸広
ボビーn　石井 裕子
及川 達郎　池上 明子
新井 孝代　赤山 寿文

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによるアフターケアなどの情報を流しております。

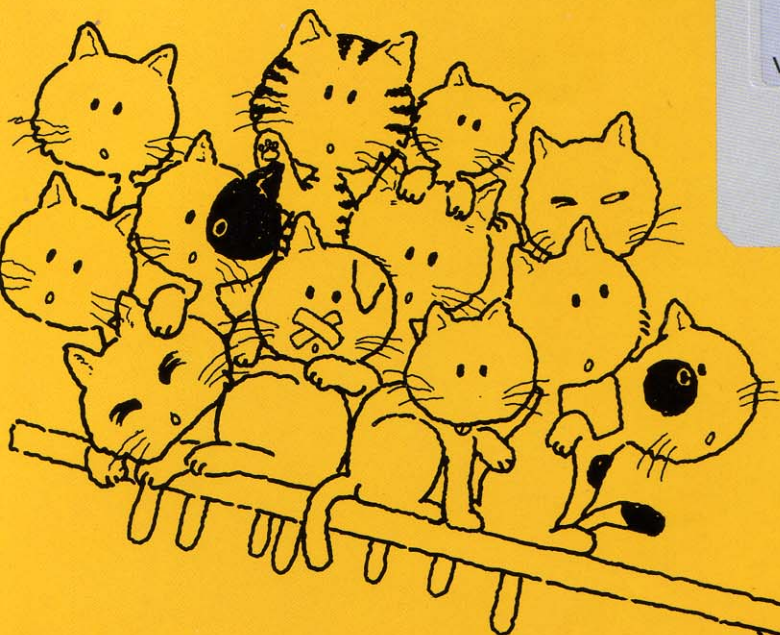
☎03-796-1919

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までにお願いいたします。係員が直接お答えいたします。ただし、会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、係員による情報電話の応対を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承ください。

8月号は7月7日発売! 予価550円

おたよりのあて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー MSXマガジン編集部「○○○」係

MSX2/MSX2+用 統合化ソフト

HALNOTE

タバになってもかなわない

表計算が自由自在
グラフ変換も思い通り
どんな立派なネコの手よりも
お役に立ちます
GCALCセット

●GCALC(ジーカルク)セット
(HALNOTEカートリッジ、GCALC)
……………………HNS-200・19,800円

●HALNOTE基本3点セット
(HALNOTEカートリッジ、日本語ワープロ、
図形プロセッサ)………HNS-100・29,800円
●GCALC(ジーカルク)‥HNS-104・14,800円
●GCARD(ジーカード)‥HNS-103・12,800円
●Gterm (ジーターム)‥HNS-101・10,000円
●代筆プロセッサ〝直子の代筆〟
……………………HNS-102・8,800円
●HALNOTEポインティングデバイス
COBAUSE HTB-60・14,800円
※価格には、消費税は含まれておりません。

写真が、イラストが、
簡単に画像に取り込める。
ハンディスキャナ -MSX2

●ハンディスキャナ
スキャナ本体
HALSCANカートリッジ
付属ソフト(グラフィックエディター含む)
ACアダプタ
HIS-60・24,800円(税別)

★ご注意
新発売のGCALCセットは表計算専用のもので、他のHALNOTEアプリケーションソフトの併用は、できません。
※MSXはアスキーの商標です。

株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-5561

MSXマガジン
7
平成2年7月1日発行 第8巻 第7号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111（大代表）
☎03・796・1903（編集部）
特別定価550円（本体534円）
Printed in Japan 大日本印刷
雑誌 12081-07